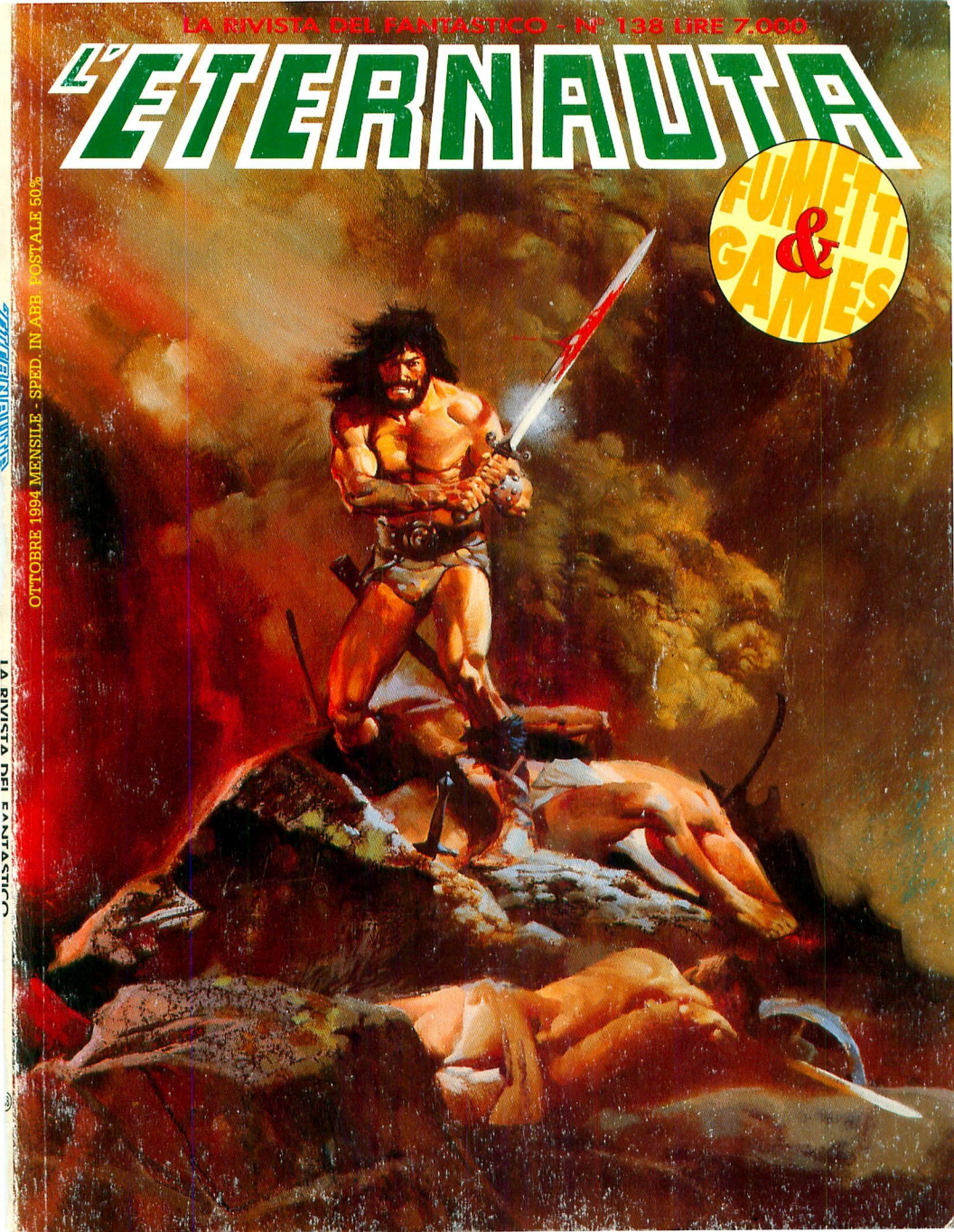
LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 138 LIRE 7.000
L'ETERNAUTA
FUMETTI & GAMES
OTTOBRE 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%

Per mille bit!!

gli eroi dei fumetti diventano videogames.

Carissimi Eternauti

recentemente la "Comic Art" ha registrato e depositato in maniera definitiva il marchio Yellow Kid; siamo perciò in grado di sfruttare in qualsiasi modo l'immagine del ragazzino in giallo. Questa notizia, di per sé non molto importante, ci consente di collegare ufficialmente la nostra casa editrice al primo personaggio a fumetti mai apparso su una qualsiasi pubblicazione, e di continuare sulla strada della tradizione, del fumetto d'epoca e d'antiquariato. Allo stesso tempo, però, cerchiamo di rimanere al passo con le ultime tendenze e di editare prodotti assolutamente nuovi ed originali; l'accordo con la casa editrice "Legend" ha permesso a migliaia di lettori italiani di godere dello stupefacente "Sin City" di Frank Miller, il primo di una serie di capolavori prodotti dai maestri del fumetto statunitense che continueremo a proporvi con la stessa formula e con lo stesso incredibile rapporto qualità-prezzo! Sono poi in cantiere altre iniziative editoriali, sulle quali preferisco mantenere ancora un po' di riserbo perché sarebbe prematuro parlarne adesso che le idee, benché già ampiamente sviluppate, sono ancora in divenire e suscettibili di modifiche. Vi basti sapere che le novità di cui sopra; vedranno all'opera alcuni tra i vostri autori preferiti, e tutto questo col marchio di garanzia "Comic Art"! Il mese prossimo c'è "Expocartoon", e non è detto che non si possano scambiare quattro chiacchiere dal vivo; chissà che sotto tortura non vi riveli qualcosa di più! A proposito della rassegna romana, questo imperdibile secondo appuntamento dovrebbe eguagliare se non superare il successo del primo, perché siamo sicuri che chi è intervenuto all'edizione di maggio non vorrà perdersi un'altra magica immersione totale nel mondo dei comics, e aspettiamo, inoltre, una nutrita schiera di neofiti e di semplici curiosi da conquistare alla causa del fumetto.

Lorenzo Bartoli

SOMMARIO

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 138 Ottobre 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

IL PIANETA, ANCORA...

ORION

ORION
R2
ORION
R2
R2

ORION
R2

R2
R2

MOEBIUS 5

6
MŒBIUS

MŒBIUS 7

MŒBIUS 9

MŒBIUS 14

MŒBIUS 15

MŒBIUS 18

MOEBIUS 8

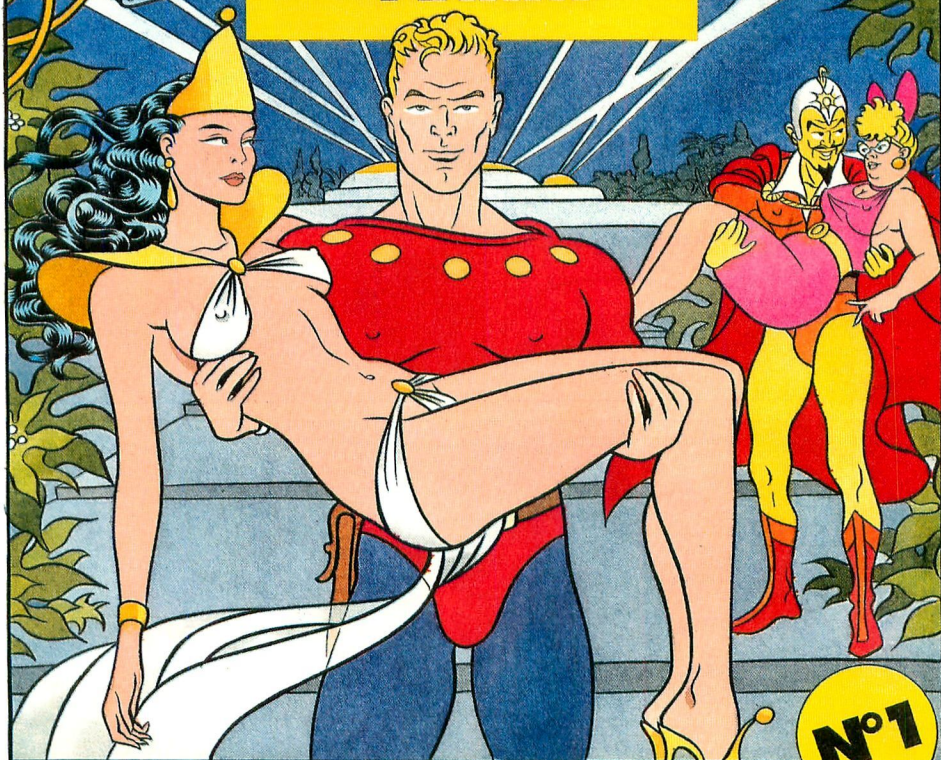
MŒBIUS 20

R2
MOEBIUS
21

ORION
R2 R
ORION
R

ORION
R2 R
MŒBIUS 22

FINE

GORDON, GILDA E PALCKA
IN
RITORNO
ALLA
TERRA
N°1
UNA STORIA COMPLETA DI FANTASCIENZA DI CINZIA LEONE
Cinzia Leone.

SCAMPATI ALL'ATTENTATO DEL PERFIDO IMPERATORE DI MONGO, GORDON, PRINCIPE DI KIRA, TERRESTRE E LAUREATO A YALE, E BARIN, PRINCIPE DI ARBORIA, SONO COSTRETTI AD UN ATTERRAGGIO DI FORTUNA SU UN PIANETA SCONOSCIUTO, O ALMENO COSI' CREDONO ...
MALEDETTO MING! VOLEVA UCCIDERCI DIROTTANDO L'ASTRONAVE CONTRO UN ASTEROIDE INCANDESCENTE!
DOVE SIAMO FINITI?
QUESTO PIANETA MI RICORDA ...
SCUSI ...?
EHI, TU ... NON SI PUO' ENTRARE. HAI IL TESSERINO ...? UN ALTRO PASSO AVANTI E SPARO!
STRANO, PARLANO LA MIA LINGUA.
FORSE DA QUI ...
Cinzia Leone

PREGO, VENGA AVANTI...
NON SIA COSI' TIMIDO, SIGNOR...?
GORDON.
GORDON...?
MAI CHE MI DESSERO DELLE SCALETTE DECENTI! QUI C'ERA SCRITTO UGO, UGO PEDRINI!
BENE, SIGNOR GORDON, IO SONO GILDA. SI SENTE RILASSATO? E' PRONTO...?
SQUILLINO LE TROMBE!
AVANTI IL PRIMO CONCOR-RENTE!

ALL'IMPROVVISO ...
ARGHHH!

IAOHHH...

GORDON PUNTA LA SUA PISTOLA A RAGGI, E ...

MIO DIO!
COSA SUCCEDE ...?
PRESTO, CHIAMATE UN MEDICO!
DEVE ESSERE IMPAZZITO ...!

MA QUESTO CHI LO HA CHIAMATO ...?!
GILDA.
MALEDIZIONE! STACCARE SULLA DUE!
Cinzia Leone

BRAVO!
BRAVO!
BRAV
PORTALO NEI CAMERINI, GILDA. DOVREMO CHIAMARE LA POLIZIA. TI SOSTITUISCO IO ...
... LO SHOW CONTINUA!
IO ...

POCO DOPO ...
MA SI RENDE CONTO ...? NOI LA CHIAMIAMO PER UNO SHOW TELEVISIVO, A NOSTRE SPESE, LA SELEZIONIAMO TRA CENTINAIA DI CONCORRENTI E LEI SI METTE A FARE IL PAZZO!
E POI MI SCUSI, MA QUESTO NON ERA IL COSTUME PREVISTO!

E NO, LEI DOVEVA INDOSSARE UNA TUTINA TIGRATA, INSOMMA COSA SI CREDE, CI HA COMBINATO UN BEL PASTICCIO, E POI, SE LO LASCI DIRE, SI E' MESSO NEI GUAI E FORSE HA MESSO NEI GUAI ANCHE ME ...!
MI SCUSI, SIGNORA, MA DOVE SONO?

MI TOLGA LE MANI DI DOSSO!
LEI E' UN TIPO PERICOLOSO! E FACCIA MENO LO SPIRITOSO, SIGNOR GARDAN O GORDIN ... O COME DIAVOLO SI CHIAMA!

LEI HA QUASI UCCISO UN CONCORRENTE, INSOMMA ... UN UOMO!
LA PREGO SIGNORA, NON CO-NOSCO LE LEGGI DI QUESTO PIANETA.

MA PRIMA UN UOMO MI AGGREDISCE, POI LEI MI ACCOGLIE AMICHEVOLMENTE, DI NUOVO, DUE ENERGUMENI MI ASSALGONO HO DOVUTO DIFENDERMI CON LA PISTOLA A RAGGI E IO...
E, QUESTA PISTOLA, SCUSI, CHI GLIEL'HA DATA ?... NON L'HO SCELTA MICA IO!

IL COSTUME HA VOLUTO METTERE IL SUO... NIENTE MALE PERO' QUESTA TUTINA!
E QUELLO CHE C'E' DENTRO, DIREI CHE E' ANCHE MEGLIO!
IO SONO PALKA, LA COSTUMISTA!

MODERA IL TONO PALCKA, IL SIGNOR ASSASSINO VIENE DALLO SPAZIO...
LO SPAZIO? COS'E', UN NUOVO PROGRAMMA...?
GILDA! ...SEI QUI?

?!
LA POLIZIA ...!?
CREDETEMI, NON SONO QUELLO CHE PENSATE, VI SPIEGHERO' POI, MA ORA, VI PREGO SALVATEMI! UNA VOLTA A KIRA, SU MONGO SAPRO' RICOMPENSARVI!
KIRA, MONGO...? QUESTO E' PAZZO!

E ADESSO?
BISOGNA FARE QUALCOSA...!
GILDA, RISPONDI, SEI QUI?
SONO IO, PALKA.

STO PROVANDO IL VESTITO AL MONSIGNORE... VA IN SCENA TRA POCHI MINUTI...
MA GILDA E QUEL ...
LI HO VISTI SALIRE DI LA', SU PER LA SCALA!

NON CI SOPPORTAVANO PIU' DA UN BEL PO', E DOPO QUELLO CHE E' SUCCESSO, OGGI, QUESTO SAREBBE STATO COMUNQUE IL NOSTRO ULTIMO INGAGGIO.
HO LA SENSAZIONE CHE SIA MEGLIO ANDARE VIA DA QUESTO PIANETA!
E POI E' COSI' UN BELL'UOMO... SEMBRA KIRK DOUGLAS!

DIO, ANCORA CON "QUESTO PIANETA"!

PER L'USCITA DI SICUREZZA ...
ECCOLI!

LA MIA ASTRONAVE E' DIETRO L'ANGOLO ....!
GIA', INVECE LA MIA BUICK CON L'AUTISTA, E' RIMASTA IN PANNE ALL'ALBERGO ASTORIA!
CHE PRESUNTUOSO! AFFASCINANTE PERO'...

BISOGNA FARE PRESTO, BARIN E' FERITO.
BARIN...? UN ALTRO UOMO! QUESTO SI' CHE E' UN SABATO SERA SPECIALE!

IMPROVVISAMENTE...

CHE VI AVEVO DETTO ...?
PRESTO A BORDO!
AUFF...
PANT
PANT
ACCIDENTI!
E QUESTO CHI E' ...?
AVEVA PROVATO A CATTURARMI. HO DOVUTO STORDIRLO CON I RAGGI GAMMA.
UN ALTRO ...
MA GILDA, LEI SI E' SLOGATA UNA CAVIGLIA!
QUELLA LI' HA TUTTE LE FORTUNE!
BARIN ...? PERO' SEMBRA UN MEDICINALE!

PRESTO, SALITE ... SBRIGHIAMOCI.

GORDON! PER TUTTE LE GALASSIE, DOVE TI ERI CACCIATO?

BARIN, ABBIAMO DELLE VISITE ...!
DELLE TERRESTRI, E MOLTO AFFASCINANTI. VORREI PRESENTARMI: SONO BARIN, SIGNORE DI ARBORIA.

INCREDIBILE, LA SIGNORA GILDA HA IL TIPICO ABBIGLIAMENTO DELLE DAME DI MONGO ...
COSA...?

L'HO IDEATO IO. SONO PALCKA KOWALSKY, LA COSTUMISTA DELLA TRASMISSIONE ...
UNA COSUCCIA ... SO FARE DI MOLTO MEGLIO!

VOI FATE SHOW TELEVISIVI DA VOI? SUL VOSTRO PIANETA INTENDO ...?
NON SAPREI ... MA SE LO DESIDERA, POSSIAMO INVENTARLI.

MI DISPIACE INTERROMPERTI BARIN MA DOBBIAMO ALLONTANARCI IN FRETTA DA QUI, COSA MI DICI DELL'ASTRONAVE? POSSIAMO DECOLLARE?
SONO QUASI RIUSCITO A SISTEMARE LE AREE GRAVITAZIONALI, NON GARANTISCO SULLE TEMPESTE MAGNETICHE, MA POSSIAMO TENTARE.
DOBBIAMO BARIN ...!

FUNZIONA! POSSIAMO DECOLLARE ...

AVETE POCHI MINUTI PER DECIDERE, SE VOLETE POTETE VENIRE CON NOI.
ABBANDONARE LA TERRA..!

ANCH'IO HO VISSUTO SULLA TERRA ANNI FA ...
NON HO VISTO IL RESTO, MA CREDETEMI SIGNORE CHE QUELLO CHE VOI CHIAMATE SHOW MI E' BASTATO.
UOMINI ALATI, UOMINI LEOPARDO, UOMINI TIGRE, LI ABBIAMO ANCHE NOI, MA VERI, NON FALSI ...

NOI POSSIAMO PORTARVI DOVE TUTTO CIO', ESISTE REALMENTE.
DAVVERO ...?

NON HO CAPITO SE IN QUESTO PIANETA DOVE TUTTO E' VERO, CI SARA' DA LAVORARE PER DUE COME NOI ... MA TI CONFESSO, CHE IL GIALLO E' SEMPRE STATO IL MIO COLORE PREFERITO!

UNA SOUBRETTE
E UNA COSTUMISTA
SU MONGO ...?
PERCHE' NO!

L'ASTRONAVE PRENDE QUOTA.

GORDON,
IL VIDEOFONO MANDA
DEI SEGNALI, QUALCUNO
CI HA TROVATI!

DALE,
CHIAMA GORDON,
DALE CHIAMA
GORDON
...!
GORDON,
AMORE MIO...,
RISPONDI!

DALE,
SONO GORDON,
MI SENTI?

MMH ...

SI'...!
DIO SIA
LODATO!
SONO
VIVI!

NON VEDO BENE, CHI C'E' CON LORO?
BARIN, FAMMI SENTIRE LA TUA VOCE ...
TUTTO BENE AURA!

I SOLITI AVVENTURIERI. ESOTICI, GALANTI, PIENI DI PROMESSE, E POI IMMANCABILMENTE SPOSATI ...!

ALMENO, NON SI PUO' PIU' DIRE CHE GLI ABBIAMO DEDICATO GLI ANNI MIGLIORI DELLA VITA.
BEH, MI PIACEREBBE DIRLO A QUALCUNO. PRIMA O POI ...

INTANTO A MINGO, SUL PIANETA MONGO...
IMBECILLE!

SONO RIUSCITI A SALVARSI E STANNO TORNANDO AD ARBORIA. SONO CIRCONDATO DA INCAPACI ...!
TI DARO' IN PASTO AGLI UOMINI PIRAÑA ...

NOOO ...! GLI UOMINI PIRAÑA NO!

NELLA PROSSIMA PUNTATA: GILDA E PALCKA E L'IMPERO TELEVISIVO A MONGO.

di De Felipe

MUSEUM

Erika Goldring

QUONIAM SICUT UMBRA DIES NOSTRI SUNT SUPER TERRAM

TUTTI SANNO CHE LA RICERCA SCIENTI-
FICA RENDE SAGGI MA SOLITARI.
E CHE LA SOLITUDINE FA SI'
CHE IL SAGGIO COMINCI A CA-
VILLARE SUL SENSO DELLA VITA...

LA SIGNORINA GOLDRING
NON ERA MOLTO PORTATA
PER LA METAFISICA.
MA ERA UNA DONNA (NONO-
STANTE LO NASCONDESSE
MOLTO BENE.)
E INVECCHIAVA.
UN GIORNO SI DECISE.
TIRO' FUORI LE SUE FORBICI
E SI MISE DI FRONTE ALLO
SPECCHIO IN CAMERA SUA,
GUARDANDOSI NEGLI OCCHI.

POI COMINCIO' A TAGLIAR-
SI I CAPELLI,
SCIENTIFICAMENTE,
METODICAMENTE...
CHITK
A LEI NON SAREBBERO CADUTI,
NON LE SAREBBERO
DIVENTATI BIANCHI E TANTO-
MENO GRASSI.

LI CONSERVO' IN UN POSTO
DOVE NON SI SAREBBERO
ROVINATI.

DOPO POCHI MESI, GIA'
NON NE ENTRAVANO PIU'.

DOVETTE PROCURARSI
ALTRI CONTENITORI, E LIBE-
RARE STANZE DOVE CON-
SERVARE QUESTI ULTIMI.

PIU' IN LA', RIFLETTENDO...

SI RESE CONTO...

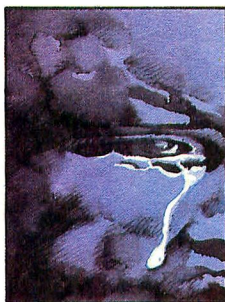
...CHE NEL LETTO, OGNI MATTI-
NA POTEVA TROVARE OGNI
TIPO DI "MOLECOLE PERSONA-
LI": PELI, PELLE, FORFORA...

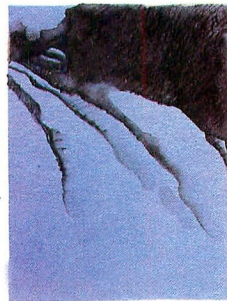
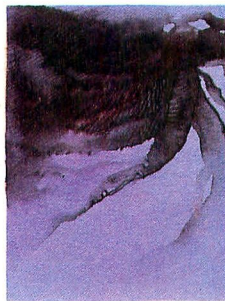
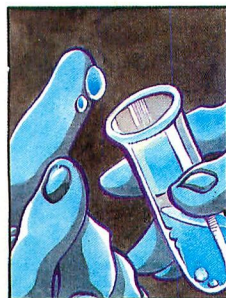
TICK
SI RESE CONTO CHE POTEVA COLLEZIONARE ANCHE LE SUE UNGHIE ...
TICK
A VOLTE LE TAGLIAVA ANCHE TROPPO... E SANGUINAVA.
LE RACCOGLIEVA COSCIENZIOSAMENTE, CON IL RIGORE DI CHI LAVORA IN CAMPO SCIENTIFICO.
LE TORNARONO IN MENTE LE LEGGENDE NORDICHE ...
... DOVE SI NARRAVA CHE LO SCAFO DELLE NAVI FANTASMA ...
...ERA FATTO CON LE UNGHIE DEI MORTI ...
PERIODICAMENTE CURAVA MANI E PIEDI, CERCANDO DI ARCHIVIARE IL PROPRIO CORPO PER SFUGGIRE ALLA DECOMPOSIZIONE.
COMINCIO' A DIPINGERSI LE UNGHIE ...
... E PRESTO EBBE UNGHIE DI TUTTI I COLORI.

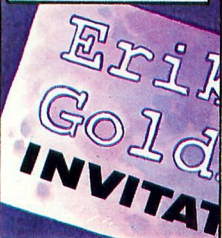
SPOLVERO' LA FOTO DELLA CAROGNA CHE L'AVEVA PIANTATA.

E PIANSE QUANTO PIU' POTE'.

COSI' FU IN GRADO DI COLLEZIONARE ANCHE LE SUE LACRIME.

COME FACEVA NERONE QUANDO SI EMOZIONAVA.

LACRIME.
CARICHE DI STORIA E DI SENSIBILITA' ...

RECUPERATE CON PASSIONE.

CONSERVATE CON AMORE.

LITRI DI FRUSTRAZIONE CHE ANDAVANO AD INGROSSARE LA COLLEZIONE.

GRAZIE AL RIMMEL RIUSCI' AD OTTENERE NUOVE SFUMATURE.

LA GRANDE PERFORMANCE; L'ECCEZIONALE DEBUTTO; IL SUO ALTER EGO: UN AMMASSO DI ESCREMENTI DALL'APPARENZA MULIEBRE.

UN GOLEM PUTREFATTO.

IL FOLLE E RIPUGNANTE PRODOTTO DEL SUO FETIDUME

ERIKA ERA DEFINITIVAMENTE IMPAZZITA. ARRIVO' PERFINO AD INSISTERE AFFINCHE' INTERVISTASSERO LA SUA NAUSEABONDA GEMELLA.

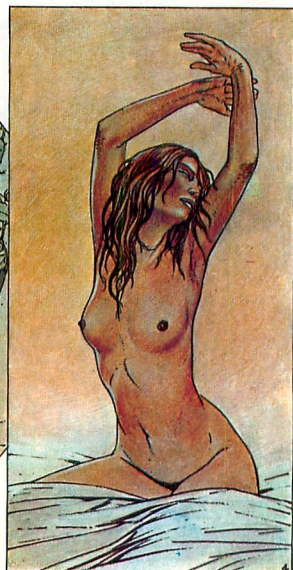
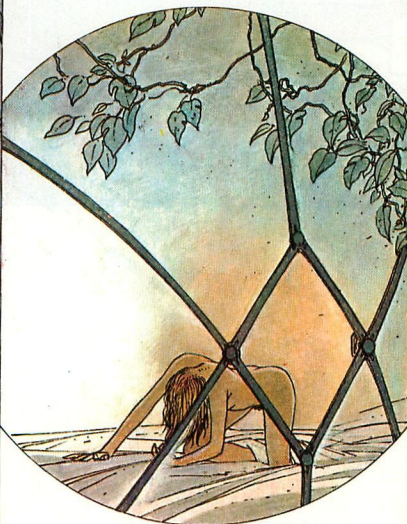
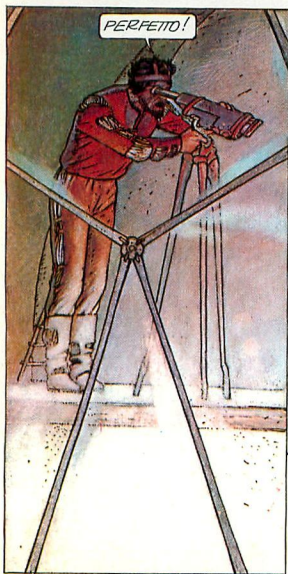
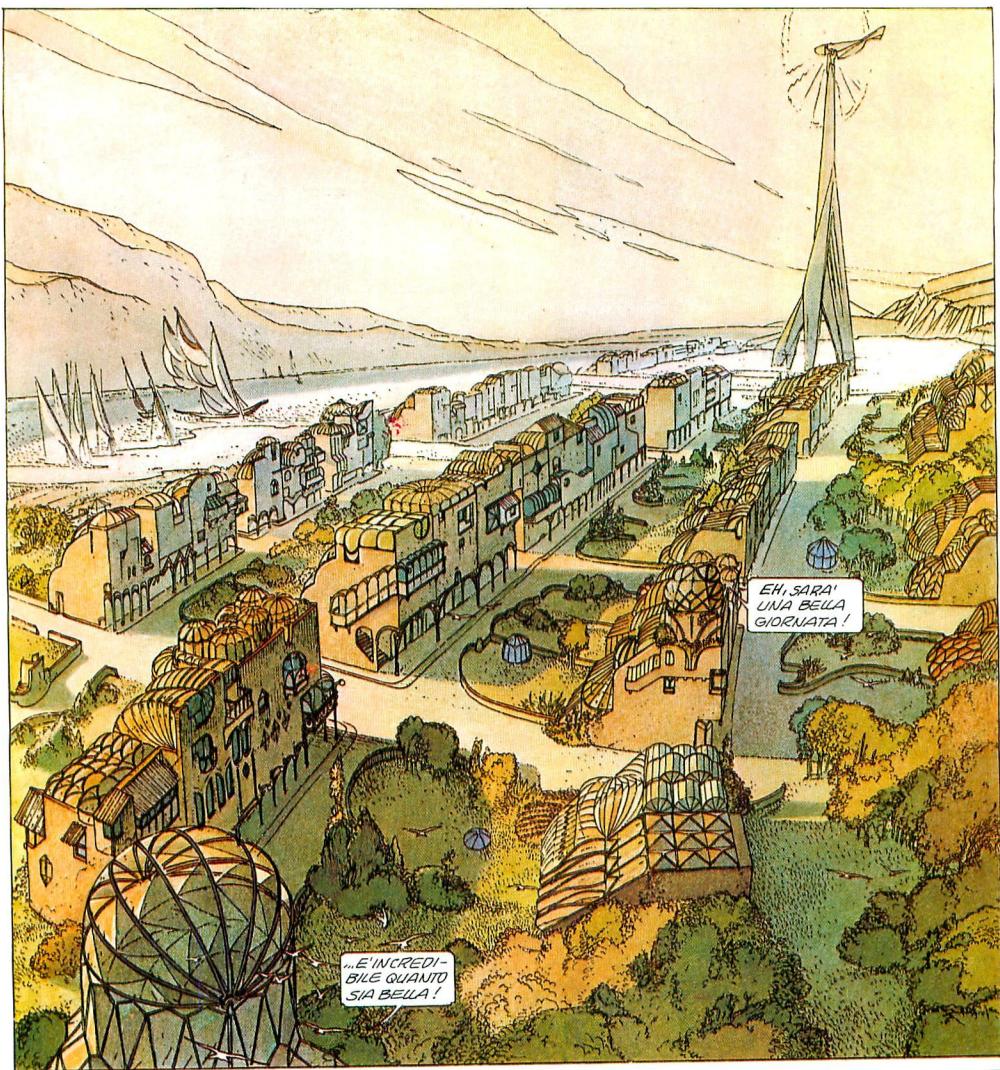
FINE DELL'EPISODIO

UNA ALLUCINAZIONE DI F. DE FELIPE '92

LO SCULTORE DELLA NEBBIA

di L. & F. Schuiten

EH, SARA' UNA BELLA GIORNATA!
...E' INCREDIBILE QUANTO SIA BELLA!

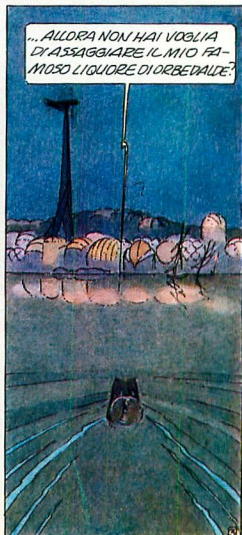
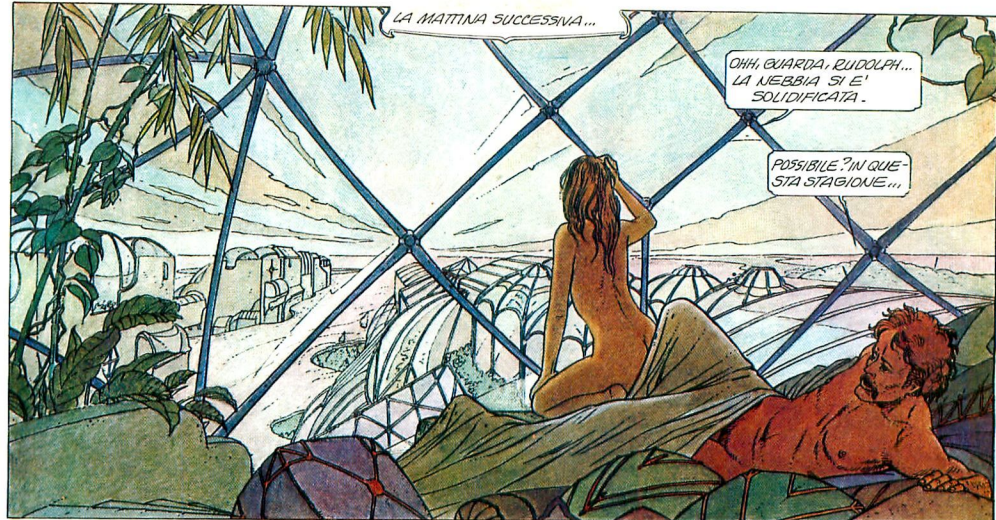
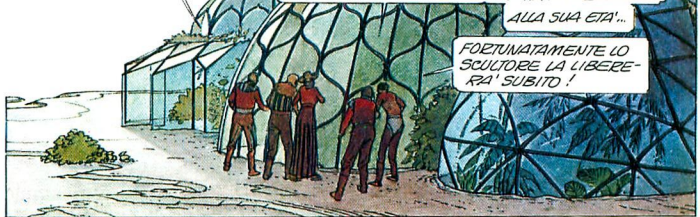
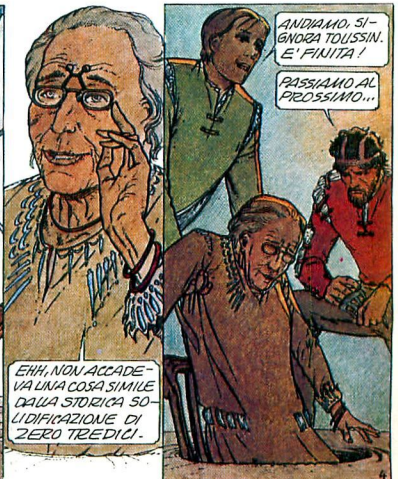
CI SIAMO, SE NE STA ANDANDO!

OH! GIA' LA NEBBIA... AVREI DOVUTO VESTIRMI PIU' PESANTE!

AHHH, E' PUNTUALE...

RUDOLPH!

FORZA... ACCADA QUEL CHE ACCADA.

CATTIVO RUDOLPH!

...ALLORA NON HAI VOGLIA DI ASSAGGIARE IL MIO FAMOSO LIQUORE DI ORBEDALDE?

LA MATTINA SUCCESSIVA...
OHH, GUARDA, RUDOLPH... LA NEBBIA SI E' SOLIDIFICATA.
POSSIBILE? IN QUESTA STAGIONE...
BE', LA COSA TERRA' IL TUO SCULTORE OCCUPATO PER UN PO'. TI LASCERA' TRANQUILLA FINALMENTE...
INTANTO SULLA NEBBIA SOLIDA...
...E' INCREDILE! COME FINIREMO IN PIENO PERIODO DI RACCOLTA?
NON PROVATE A DIRMI CHE NON E' PER COLPA DEI LORO ESPERIMENTI ECOLOGICI.
GUARDA! E' STATA SORPRESA DURANTE LA NOTTE, E' PRIGIONIERA! POVERINA!
ALLA SUA ETA'...
FORTUNATAMENTE LO SCULTORE LA LIBERERA' SUBITO!
NON SI MUOVA, ADESSO! NON MI RESTA CHE UNA COSA DA FARE...
LEI E' DAVVERO GENTILE, SCULTORE!
PER MILLE KALAK!... MA PERCHE' DIAVOLO DORMITE TUTTI CON LE FINESTRE APERTE... ANDIAMO! PUO' ALZARE LE BRACCIA, ADESSO...
CHE CARATTERINO QUESTO TIPO!
EHH, NON ACCADEVA UNA COSA SIMILE DALLA STORICA SOLIDIFICAZIONE DI ZERO TREDICI.
ANDIAMO, SIGNORA TOUSSIN. E' FINITA!
PASSIAMO AL PROSSIMO...

NON SI DIMENTICHI DI VENIRE A LIBERARMI QUALCHE SEDIA... NON HO PIU' NIENTE PER SEDERMI...

MMMSI'... VEDREMO... VEDREMO...

TO', GUARDA CHI C'E'...

OGGI CHE SEI L'UOMO PIU' IMPORTANTE DELLA CITTA' NON MI SALUTI... FORSE NON TI INTERESSO PIU'?

MA, IO... IO...

QUANDO LA SMETTERA' PROVOCARE LA GENTE, QUELLA...?

SI AFFRETTI, C'E' DELLA GENTE CHE L'ASPETTA!

...DI NOTTE NON HANNO ALTRO DA FARE CHE CHIUDERE LE FINESTRE!

SI, D'ACCORDO... MA LA NUOVA COLTRE HA BLOCCATO MOLTE PERSONE... NON CE L'ASPETTAVAMO!

LEI E' L'UNICO IN CITTA', SCULTORE... E' UN SUO DOVERE...

HAI VISTO? E' STATO COSTRETTO A SCOPERCHIARE LA SUA CASA, CHISSA' QUANDO SI FERMERA'!

E' IMPAZZITO!

NON ME NE FREGA NIENTE DEI VOSTRI PROBLEMI!

VEDRETE, LA COSA NON DURERA' POI TANTO A LUNGO...

CI SIAMO, STA ARRIVANDO ...

AHH, ECCOLO! NON SIA COSI' PREMUROSO! STAVAMO APPUNTO SALUTANDO L'ULTIMO DEL VILLAGGIO

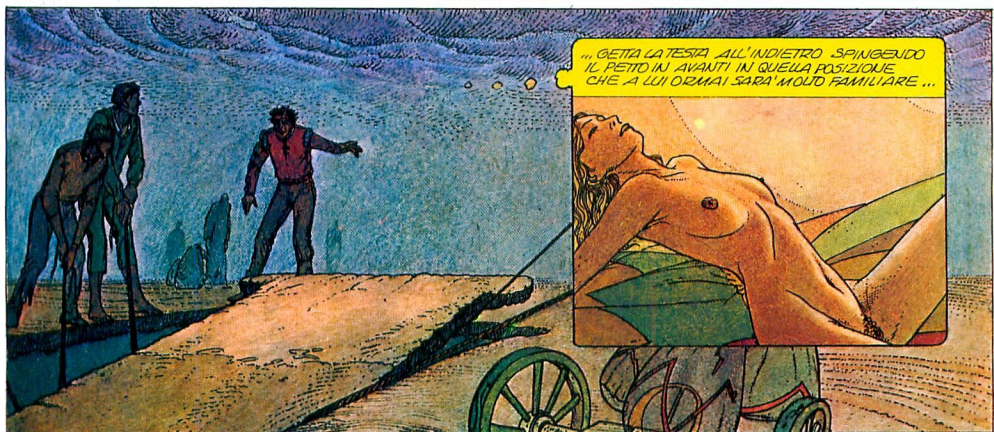
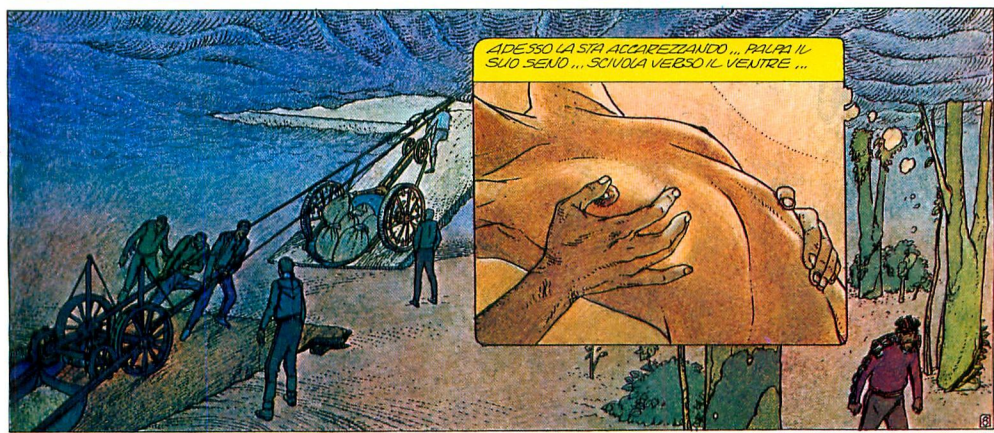
... NON BISOGNA ESSERE FURBI PER CACCIARSI IN UNA SIMILE SITUAZIONE!!
SA, NON SI E' MAI VISTA SCENDERE UNA SECONDA COLTRE IN QUESTA STAGIONE...

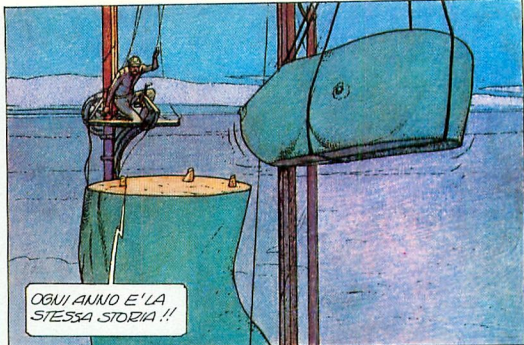
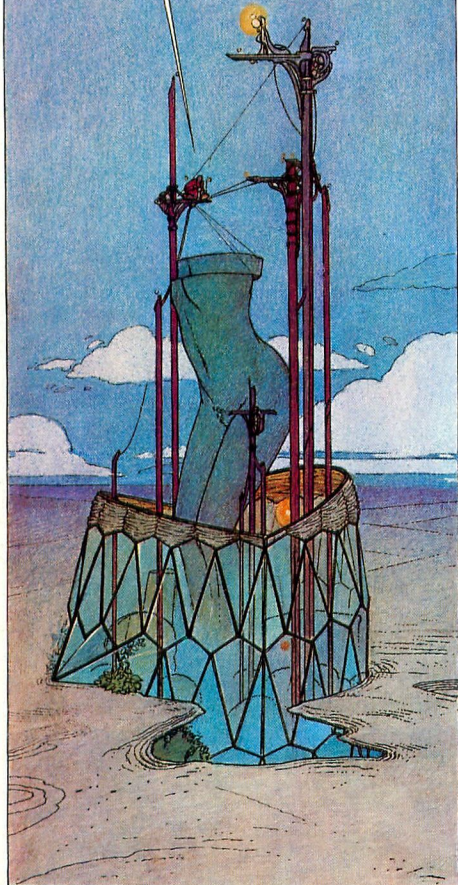
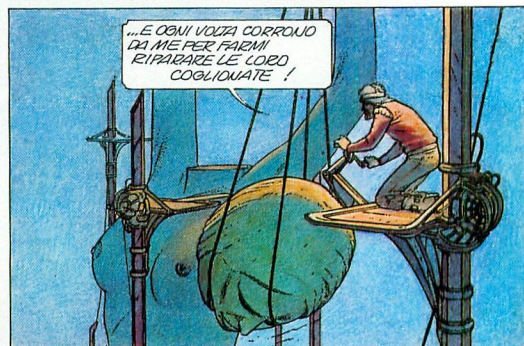
PIU' TARDI ...
HO FINITO ... SONO TUTTI LIBERI!

ASPETTI! DOVREMMO ANCORA APRIRE DEI PASSAGGI NELLA NEBBIA PER PORTARCI I SEMI ...

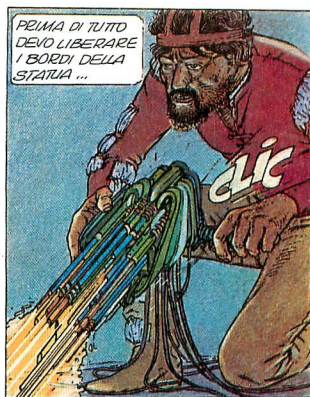
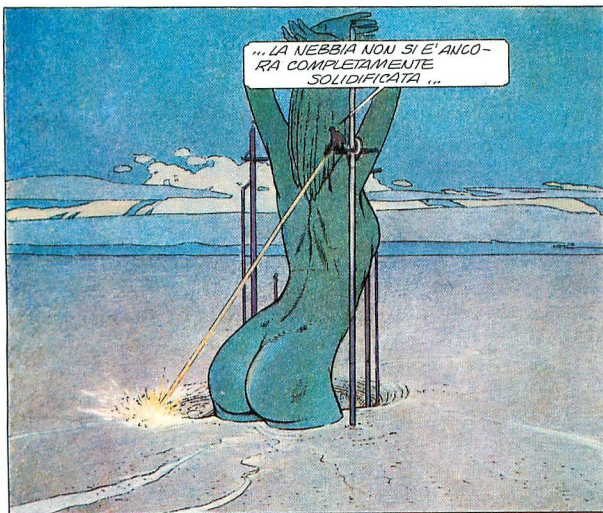
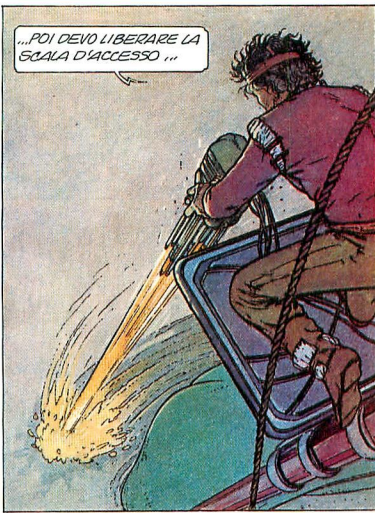
SI' DOBBIAMO APPROFITTARE DELLA STRATIFICAZIONE DELLA NEBBIA PER FARLI SECCARE... NON DOBBIAMO DIMENTICARE IL VECCHIO PROVERBIO: LA SOLIDIFICAZIONE PRIMA DEL RACCOLTO, DISSOLUZIONE PRIMA DELLA FESTA DI ...

7

... URSULINE SARA' SICURAMENTE A CASA SUA ... STARA' COMINCIANDO A SPOGLIARSI ...
... GETTA LA TESTA ALL'INDIETRO SPINGENDO IL PETTO IN AVANTI IN QUELLA POSIZIONE CHE A LUI ORMAI SARA' MOLTO FAMILIARE ...
ADESSO LA STA ACCAREZZANDO ... PALPA IL SUO SENO ... SCIVOLA VERSO IL VENTRE ...

LO SCULTORE CONTINUA LA SUA OPERA...

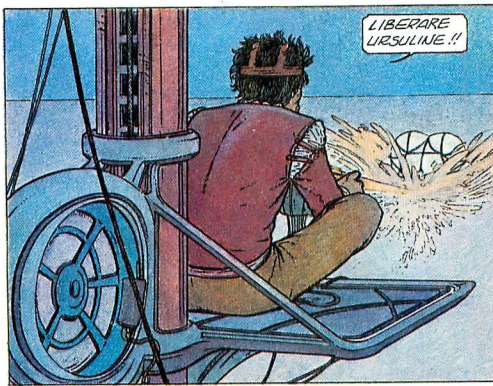
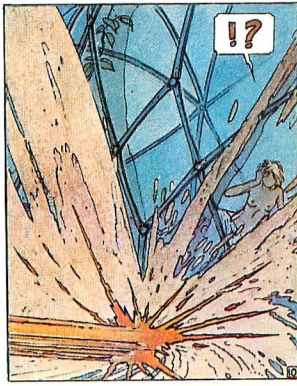
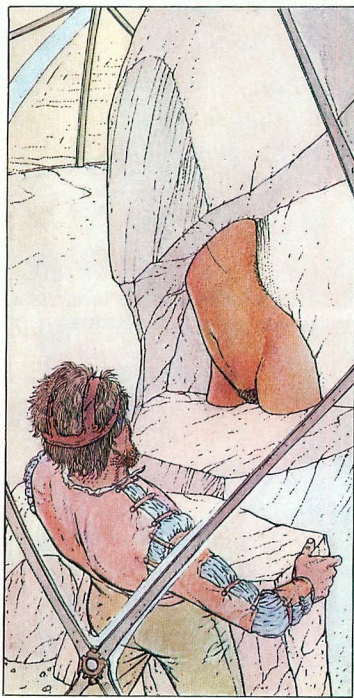
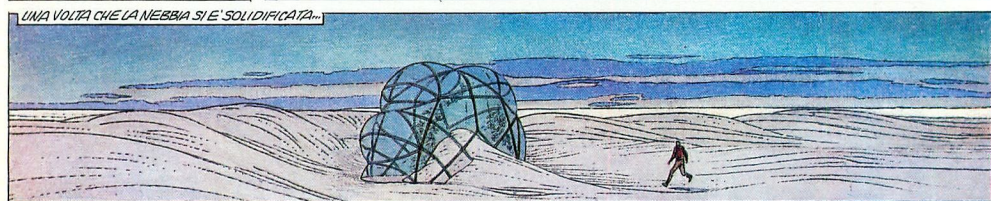
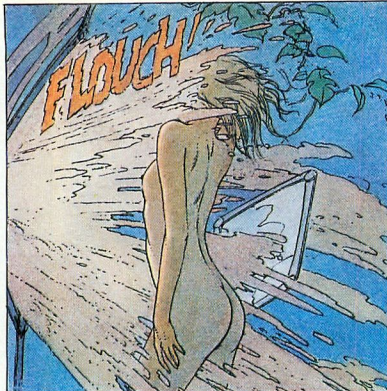
DEVO GUADAGNARE IL TEMPO CHE HO PERSO...

...NON E' POSSIBILE ... C'E' UNA NUOVA COLTRE DI NEBBIA CHE SI STA SOLIDIFICANDO... LA TERZA ...

...STAVOLTA SO QUELLO CHE DEVO FARE ! NON C'E' IL RISCHIO CHE MI VENGANO A CERCARE ...

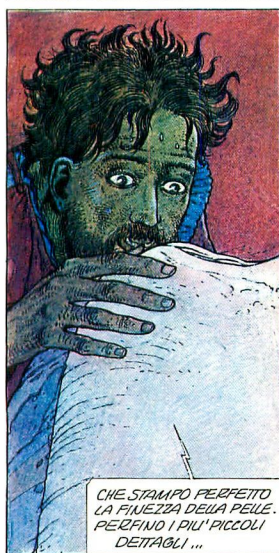
PRIMA DI TUTTO DEVO LIBERARE I BORDI DELLA STATUA ...
CLIC

... LA NEBBIA NON SI E' ANCORA COMPLETAMENTE SOLIDIFICATA ...

...POI DEVO LIBERARE LA SCALA D'ACCESSO ...

E ADESSO ... URSULINE !

LIBERARE URSULINE !!

!?

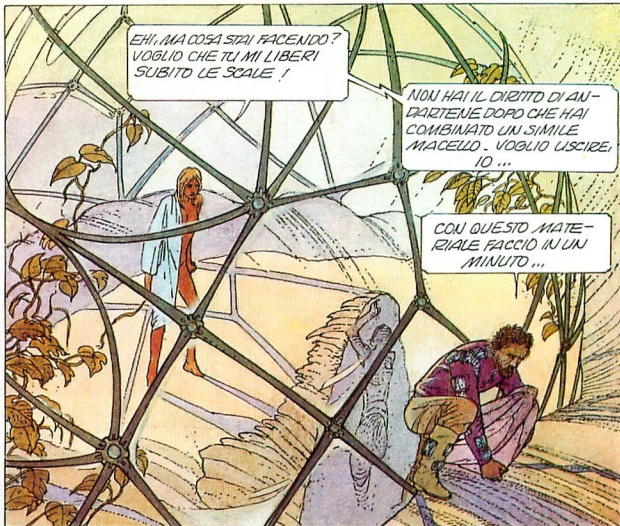
UNA VOLTA CHE LA NEBBIA SI E' SOLIDIFICATA...

MMM... MA COSA E' SUCCESSO?...
MAGNIFICO... MERAVIGLIOSO...

...SEI COMPLETAMENTE SUONATO. RIMANGO NEL CUORE DELLA NOTTE SOTTO LA NEBBIA SOLIDA E DICI CHE E' MERAVIGLIOSO...

SONO ANNI CHE CERCO UNA COSA SIMILE... ED E' CENTO VOLTE MEGLIO DI QUELLO CHE AVREI FATTO IO...

CHE STAMPO PERFETTO LA FINEZZA DELLA PELLE. PERFINO I PIU' PICCOLI DETTAGLI...

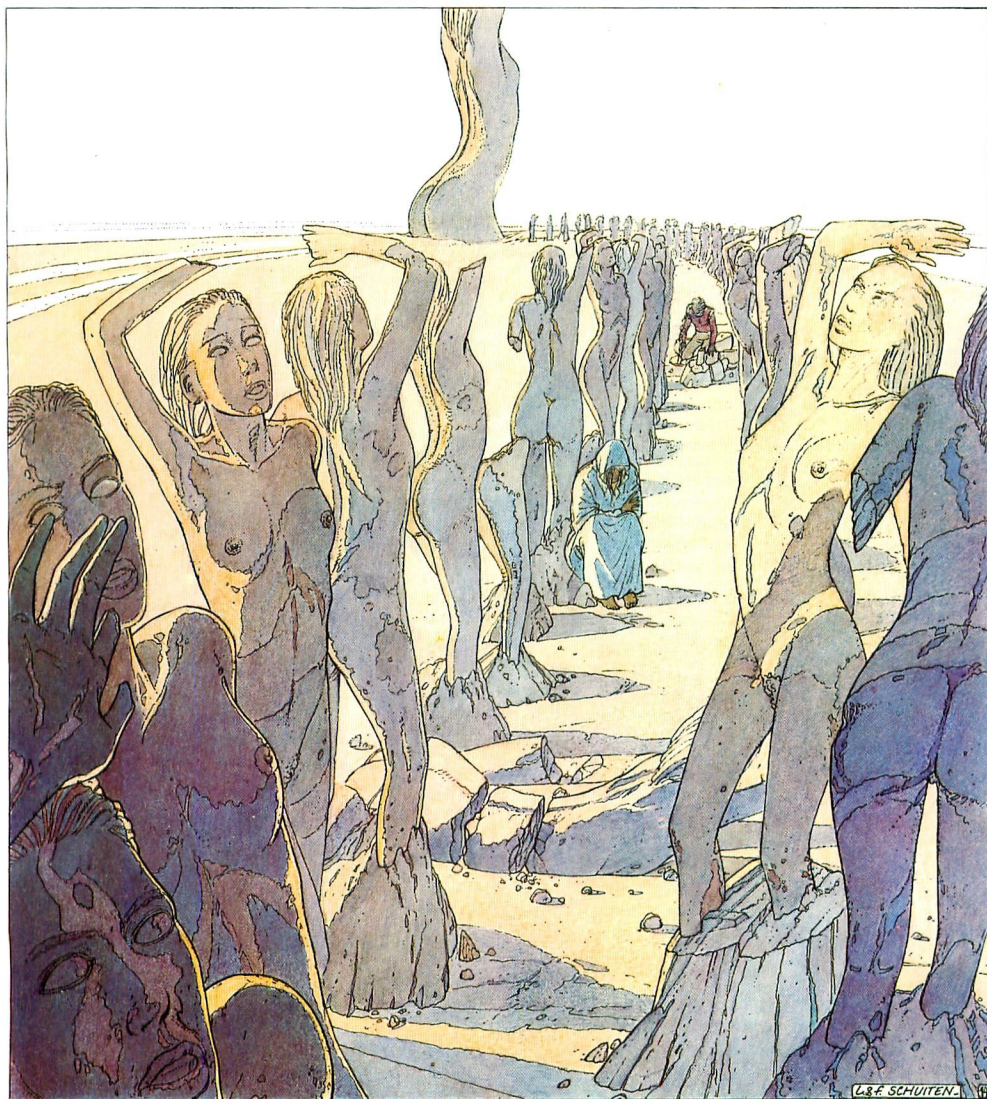
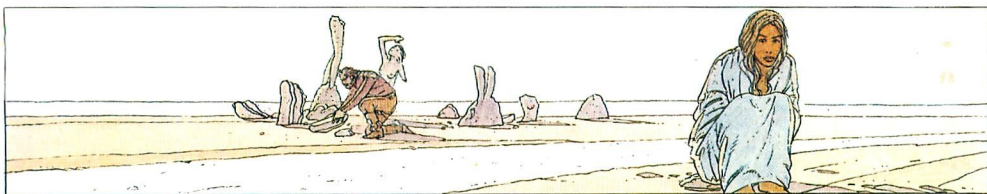
AHH, BASTA COSI', RIPARA TUTTI I DANNI... GUARDA LA MIA CAMERA ... C'E' NEBBIA SOLIDA DAPPERTUTTO...

TANTO PER COMINCIARE... DAI UNA PULITA IN QUELL'ANGOLO...
E' UNA FORTUNA CHE LO STAMPO SIA IN PERFETTE CONDIZIONI!

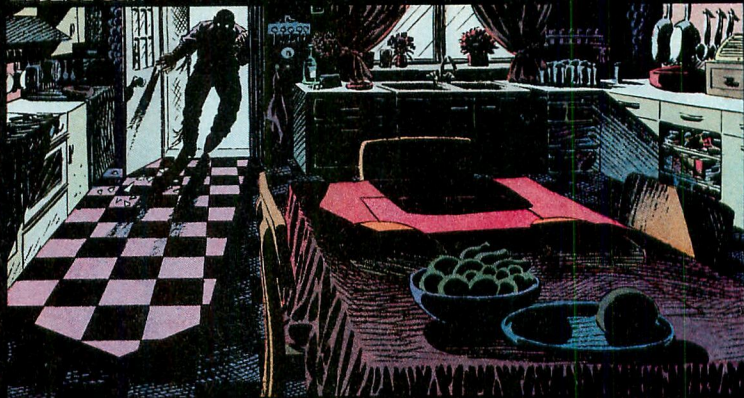
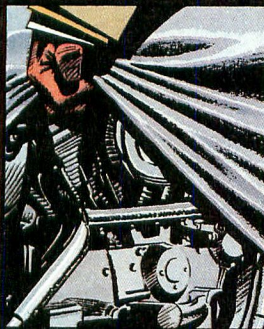
C'E' ANCORA DELLA NEBBIA CHE NON SI E' COMPLETAMENTE SOLIDIFICATA, NON HO BISOGNO D'ALTRO.

EHI, MA COSA STAI FACENDO? VOGLIO CHE TU MI LIBERI SUBITO LE SCALE!

NON HAI IL DIRITTO DI ANDARTENE DOPO CHE HAI COMBINATO UN SIMILE MACELLO. VOGLIO USCIRE, IO...

CON QUESTO MATERIALE FACCIO IN UN MINUTO...

FINE

Gatto di Goffaux & Andreas
SONO SALTATO DAL TRENO IN CORSA.
C'E' UNA COCCINELLA CHE SI AGITA SUL MIO POLLICE. E' UN BUON PRESAGIO.
UN DOLORE TERRIBILE MI FA URLARE. E' UNA DISTORSIONE. NON E' PRATICO DURANTE UN'EVASIONE.
PENSO AL VECCHIO GATTO FERITO.
CON UN RAMO COSTRUISCO UNA STAMPELLA DI FORTUNA. SEMBRO UNO SPAVENTAPASSERI.
© Delcourt

SI', VECCHIO, ANCH'IO SONO FOTTUTO!

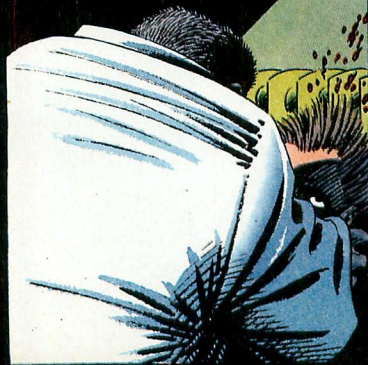
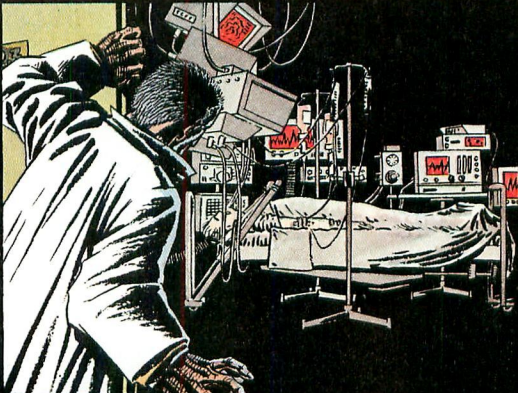
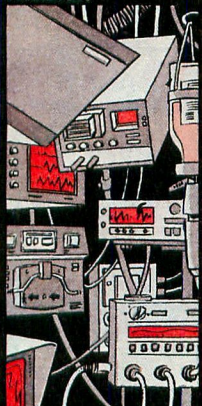
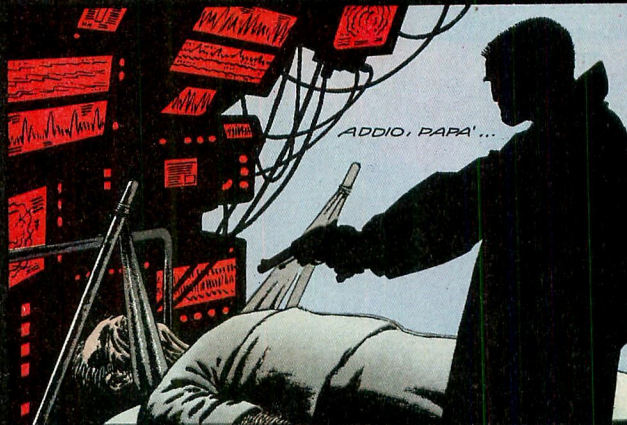
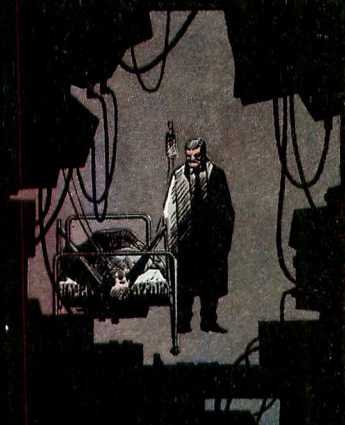
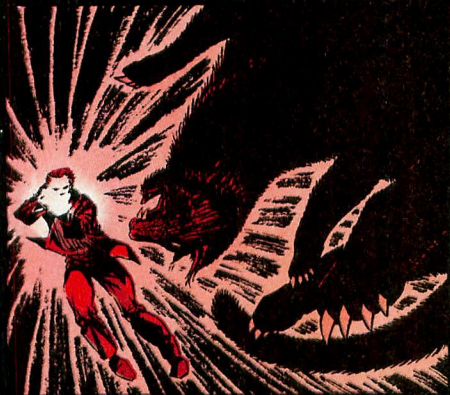
NELLA CUCINA SONO SUBITO ATTORNIATO DAGLI ODORI FAMILIARI. E' BELLO ESSERE QUI!
HO QUASI L'IMPRESSIONE DI SENTIRE MIA MADRE DIRE: "GUARDA LA'! ECCO IL MIO FIGLIOLO!"
MA NON E' IL MOMENTO DI INTENERIRSI!
MI DO UNA LAVATA APPROSSIMATIVA E MI METTO DEGLI ABITI DEL VECCHIO. SONO UN PO' STRETTI, MA HO L'ARIA UN PO' PIU' UMANA.
CON DUE ASSICELLE TROVATE NEL FIENILE MI COSTRUISCO UNA STECCA. STO PER ANDARMENE QUANDO RIPENSO ALLA COLT 45.
NON CI METTO MOLTO A SCASSINARE IL CASSETTO DELLA SCRIVANIA. IL CARICATORE E' PIENO.
DO UN'ULTIMA OCCHIATA ALLO STUDIO. RIVEDO PAPA', CON LE SPALLE VOLTATE, INTENTO A FARE CONTI. CALCOLI DA POVERO. SPENGO.

TORNO NEL FIENILE ZOPPICANDO. SOTTO UN TELO SCOPRO LA MIA MOTO BEN INGRASSATA. E' BELLA. IL VECCHIO L'HA TENUTA BENE DURANTE LA MIA ASSENZA.

L'INFERMIERE DI TURNO MI GUARDA IN MODO STRANO. NON C'E' BISOGNO DI SPIEGAZIONI. SONO ATTESO.

MI DICE "RIANIMAZIONE, CAMERA 223, SECONDO PIANO." ... SALGO LE SCALE. LA CAVIGLIA MI FA MALE. SENTO CHE LA SCARPA DIVENTA TROPPO PICCOLA.

FORSE LA CAVIGLIA SI E' FRATTURATA ... AL TERZO PIANO ENTRO IN UNA CAMERA.

UN TIPO GROSSO, CON LE GAMBE IN TRAZIONE, DORME DELLA GROSSA. HA LA FRONTE AGGROTTATA DI UNO INTENTO AL PROPRIO LAVORO. SUONO IL CAMPANELLO DI EMERGENZA.

"SOGNI D'ORO, BIANCANEVE"! GLI DICO.

UN'OCCHIATA ALLO SPECCHIO SUL LAVANDINO. HO L'ARIA DI UNA PERSONA PER BENE.
STAVOLTA PRENDO L'ASCENSORE E SCENDO AL SECONDO PIANO.
2
DAVANTI ALLA 223 UNO SBIRRO CON LE GUANCE ROSA COME IL CULO DI UN BAMBINO LEGGE UNA RIVISTA PORNO.
223
CI SIAMO, HA CAPITO!
CON LA CODA DELL'OCCHIO VEDO MIA MADRE SULLA SOGLIA, CHE MI GUARDA CON ORRORE.
E' INVECCHIATA. E' DIVENTATA PICCOLA. MI ACCORGO CHE NON PESA QUASI NULLA. UN FRAGILE, MUCCHIETTO DI OSSA.

MI RESPINGE, DICENDOMI CON VOCE AFONA: "NON SARESTI DOVUTO VENIRE".
NON LE RISPONDO. AVREI TROPPE COSE DA DIRLE.
LA STANZA PUZZA DI ETERE, DI UN ODORE STRANO, SOTTILE, CHE SI ATTACCA AI VESTITI...
...L'ODORE DELLA MORTE.
LA PARTE POSTERIORE DELLA SUA TESTA SOMIGLIA AD UNA PALLA DI CARNE PIENA DI SANGUE. ROTTURA ANEURISMATICA, NON SI SVEGLIERA' PIU'. UNA VITA DA VEGETALE, UN COMA SENZA FINE.
RICORDO QUEL VECCHIO GATTO SELVATICO CHE ATTACCAVA IL NOSTRO BESTIAME.
L'AVEVAMO CACCIATO PER TRE GIORNI E TRE NOTTI. CI AVEVA DATO DEL FILO DA TORCERE, CERTO !!
MA ALLA FINE ERO RIUSCITO A FERIRLO. UNA FERITA SCIOCCA, MA NON NE AVREBBE AVUTO PER MOLTO. PERDEVA MOLTO SANGUE. DISSI AL VECCHIO: "ANDIAMO A DORMIRE, DOMANI VERREMO A PRENDERE IL SUO CADAVERE!"

IL VECCHIO, MI GUARDO' COME SE AVESSI DETTO UNA FOLLIA. "SI E' BATTUTO BENE, FIGLIOLO, HA DIRITTO AD UNA FINE DECENTE, BISOGNA PORTARE A TERMINE QUELLO CHE ABBIAMO COMINCIATO!"
ABBIAMO RICOMINCIATO A SEGUIRLO, E ALLA FINE ABBIAMO CHIUSO L'ANIMALE IN UNA CAVITA' DELLA ROCCIA. "VAI, FIGLIOLO. FAI UN BUON LAVORO!", SUSSURRO' MIO PADRE.
"CORAGGIO, VAI!" SEMBRAVA DIRMI L'ANIMALE, "COSA ASPETTI, MI HAI PRESO, SONO FOTTUTO!"
SPARAI. FECE UNA STRANA PIROETTA MIAGOLANDO.
HA TREMATO ANCORA PER UN MOMENTO, POI E' MORTO. MI FECE UN EFFETTO MOLTO STRANO, EBBI L'IMPRESSIONE CHE CON LUI NON AVEVO FINITO.
UNA SIRENA MI RIPORTA ALLA REALTA'. AMBULANZA O SBIRRI? MIA MADRE E' ANDATA VIA. CULO DA BAMBINO STA GEMENDO ACCANTO AL TERMOSIFONE...
ADDIO, PAPA'...
FINE
-ANDREAS-GOFFAUX 90-7

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA

L'ETERNAUTA

CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA

COMIC ART

CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART

INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE
L'ETERNAUTA & COMIC ART
CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI
INDIRIZZATE A:

«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - cc. postale 70513007

SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995

Carissimi amici e Soci del Comic Art Club, i nostri periodici sono i seguenti:

Comic Art 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

L'Eternauta 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

Grandi Eroi Serie Oro (Sandman, Death, Deadman) 48 pp., lire 4.000; 64 pp., lire 5.000; 96 pp., lire 7.000, col., bross., mensile.

All American Comics (The Book of Magic, Phantom Stranger, Enigma) 48 pp., lire 1.900; 64 pp., lire 2.900, col., spillato, mensile.

Horror (Sandman) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Collection (Swamp Thing) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Capolavori dei Comics (Hellblazer) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Detective Story (Shade) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

Avventura (Legend) 32 pp., b/n, spillato, lire 1.900, mensile.

I Classici (Mandrake) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.

Oscar dell'Avventura (Phantom) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.

Best Comics (personaggi vari) 64 pp., lire 5.000; 80 pp., lire 7.000; 96 pp., lire 8.000, col., bross., mensile.

Letteratura Illustrata (Humor) 64 pp., col., spillato, lire 2.800, mensile.

Questo materiale potrà da Voi essere acquistato in edicola o essere richiesto presso di noi.

Secondo consuetudine offriamo agli associati al Comic Art Club molte facilitazioni:

I Soci del Club sono circa 1.000 e usufruiscono delle seguenti condizioni:

Soci Benemeriti: con 900.000 anticipate essi ricevono tutto il materiale editoriale come da programma del Club (vedi sotto) con spese a nostro carico;

Soci Sostenitori: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono tutto il materiale pagandolo al ricevimento con lo sconto del 50%. La quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994;

Soci Ordinari: versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono i volumi scelti nel programma 1995 con lo sconto del 30%. Anche in questo caso la quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi della Comic Art di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994.

Tutte le categorie di Soci hanno il diritto di poter richiedere materiale arretrato del Club e di tutti i periodici prodotti fino al 31 dicembre 1994 con lo sconto del 50% purché ordinino 300.000 lire di materiale (scontate a lire 150.000).

Tutti i volumi "Disney", anche quelli di nuova produzione, sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

Costo degli abbonamenti dei periodici (per quelli non compresi nella seguente lista non esiste la formula dell'abbonamento):

Comic Art 12 numeri lire 84.000;

L'Eternauta 12 numeri lire 84.000;

Flash Gordon n. 9 e n. 10 (anni 1938/39) saranno disponibili dal 1º novembre 1994 e coloro che si affretteranno a sottoscrivere l'iscrizione al Comic Art Club potranno riceverli versando un ulteriore contributo di lire 20.000 (i due volumi sono infatti prezzati a lire 50.000 cd).

Cari saluti.

Rinaldo Traini

PROGRAMMA

(YK 155) WASH TUBBS Wash all'assalto - b/n - 80 pp.	L. 40.000
(YK 156) WASH TUBBS L'arca di Noè - Hobos - 88 pp.	L. 40.000
(NCN 335) TOPOLINO - sunday 1975 col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 336) TOPOLINO - sunday 1976 col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 337) TOPOLINO - daily 1986 b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 338) TOPOLINO - daily 1987 b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 339) AGENTE SEGRETO X-9 b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 350) DICK TRACY b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 340) RIP KIRBY b/n - 48 pp.	L. 32.000
(NCN 341) RIP KIRBY b/n - 48 pp.	L. 32.000
(NCN 342) PHANTOM - sunday 1993 col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 343) PHANTOM - daily 1994 b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 344) PHANTOM - daily 1977 b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 345) PHANTOM - daily 1978 b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 346) MANDRAKE - daily 1957/58 b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 347) MANDRAKE - daily 1958/59 b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 348) MANDRAKE - sunday 1964 col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 349) MANDRAKE - daily 1992 b/n - 88 pp.	L. 32.000
(SM 83) GORDON di A. Raymond Le nozze di Ming - col. - 40 pp.	L. 50.000
(SM 84) GORDON di A. Raymond La regina delle nevi - col. - 32 pp.	L. 50.000
(SM 85) Topolino aviatore postale col. - 36 pp.	L. 40.000
(SM 86) Topolino giornalista col. - 32 pp.	L. 40.000
(SM 87) Topolino e il tesoro di Clarabella col. - 40 pp.	L. 40.000
(SM 88) Topolino e il pirata Orango col. - 36 pp.	L. 40.000
(SM 89) Topolino e lo struzzo Oscar col. - 28 pp.	L. 40.000
(SM 90) Topolino agente della polizia segreta - col. - 48 pp.	L. 40.000
(SM 91) Topolino nella casa dei fantasmi col. - 40 pp.	L. 40.000
(SM 92) Topolino e l'uomo nuvola col. - 44 pp.	L. 40.000
(SM 93) Fratel Coniglietto e la nuova maestra - col. - 32 pp.	L. 32.000
(SM 94) L'albero dei soldi - col. - 32 pp.	L. 32.000
(SM 95) Ciao Paperino - col. - 32 pp.	L. 32.000
(SM 96) Paperi e Papere - col. - 32 pp.	L. 32.000
(GD 249) WALT DISNEY SUNDAY PAGES 1947/1 - col. - 32 pp.	L. 40.000
(GD 250) WALT DISNEY SUNDAY PAGES 1947/2 - col. - 32 pp.	L. 40.000
(GD 215) MICKEY MOUSE daily 1937/1 b/n - 32 pp.	L. 32.000
(GD 216) MICKEY MOUSE daily 1937/2 b/n - 32 pp.	L. 32.000
(GD 251) BRICK BRADFORD di P. Norris sunday 1959/60 - col. - 32 pp.	L. 32.000
(GD 252) BRICK BRADFORD di P. Norris sunday 1960 - col. - 32 pp.	L. 32.000
(GC 25) Grandi Capolavori Disney R. Scarpa (7) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 26) Grandi Capolavori Disney L. Bottaro (4) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 27) Grandi Capolavori Disney G. B. Carpi (5) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 28) Grandi Capolavori Disney R. Scarpa (8) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 29) Grandi Capolavori Disney B. Wright (3) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 30) Grandi Capolavori Disney J. Bradbury (2) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 31) Grandi Capolavori Disney P. Murry (4) - b/n - 240 pp.	L. 40.000

(GC 32) Grandi Capolavori Disney C. Buettner - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(YK 157) Li'l Abner daily 1936/37 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(YK 158) Li'l Abner daily 1937/38 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori 1947/1 - 208 pp.	L. 100.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori 1947/2 - 208 pp.	L. 100.000
Totale	**L. 1.948.000**
Sconto	L. 974.000
	L. 974.000
Iscrizione	L. 80.000
TOTALE	**L. 1.054.000**

PIANO ECONOMICO

Cari amici e Soci del Comic Art Club,
la produzione 1995 ammonta a L. 1.948.000
versando la quota di Lire 80.000
si hanno le seguenti opportunità:

Soluzione A
Acquisto totale della produzione
e omaggio con volumi scelti
sul Catalogo pari all'importo
dell'iscrizione di L. 80.000
con acquisizione dell'intera produzione

1995 con lo sconto del 50%	L. 974.000
iscrizione	L. 80.000
Spesa totale con *Soluzione A*	**L. 1.054.000**

Soluzione B
Se come omaggio il Socio sceglie
i due volumi di "Flash Gordon",
dovendo defalcare L. 80.000
dalla produzione totale la spesa
annuale sarà:

Produzione completa (ved. *Soluzione A*)	L. 974.000
Omaggio scelto da defalcare	L. 40.000
	L. 934.000
Iscrizione	L. 80.000
Spesa totale annuale con *Soluzione B*	**L. 1.014.000**

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei soci Benemeriti è stato fissato in L. 900.000.

REGOLAMENTO

1) Le iscrizioni per il 1995 si aprono il 1° novembre 1994.
2) La quota di iscrizione per il 1995 per Soci Sostenitori e Ordinari è di L. 80.000 (ottantamila) per l'Italia e l'Estero. I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento. I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente Regolamento (ad eccezione dei volumi Disney sui quali viene applicato lo sconto del 50% a tutte le categorie di Soci).
3) Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con una unica quota (Lire 900.000), l'intero ammontare della produzione 1995 maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '95 realizzato nel corso dell'anno dalla Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali sorprese e tutti gli omaggi.
Sono escluse tutte le serie non contemplate nel programma. La quota di Socio Benemerito per il 1995 è stata fissata in Lire 900.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pur usufruisce del 50% di sconto) di Lire.154.000.
Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.
4) Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.01.95 sono rappresentati da:
- due volumi di "Flash Gordon" di A. Raymond - tavole domenicali del 1938/39 a 4 colori (fotografate dagli originali) salvo il pagamento della differenza (i volumi costano Lire 50.000 cadauno);
oppure:
- pubblicazioni da scegliere tra quelle edite dalla Comic Art per un importo di Lire 80.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono comprese tutte le pubblicazioni periodiche della Comic Art diffuse attraverso le edicole, purché edite fino al 31.12.94.

ATTENZIONE!! Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.01.95.

5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di Catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di catalogo. Sono considerati arretrati i volumi editi fino al 31.12.94. I volumi editi dopo tale data fanno parte naturalmente del programma 1995.
6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1995, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.94.
7) I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.
8) Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari e sono state fissate nella cifra forfettaria di Lire 4.000 per ciascun pacco.
9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1995 dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.
10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a:

COMIC ART
Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma
c/c postale 70513007
Tel. (06) 5413737 (5 linee R.A.)
Telefax (06) 5410775 (linea sempre inserita)

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 900.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '95 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione delle pubblicazioni non contenute nel Programma '95, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati tutte le pubblicazioni periodiche edite dalla Comic Art e diffuse attraverso le edicole, purché prodotte fino al 31.12.94.

SOCI SOSTENITORI ABBONATI

Versano la quota di Lire 80.000 e si impegnano ad acquistare tutta la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '95 con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore a sue spese o ritirato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal Catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici.

SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 80.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono essere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Il materiale editoriale viene spedito al Socio Ordinario a sue spese o ritirato direttamente. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti al prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici).

Tutti i volumi "Disney" sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

POSTETERNA

Caro Eternauta, sono orgoglioso di leggere la tua rivista. Oltre a complimentarmi con te, voglio farlo anche con tutti i disegnatori che nonostante tutto riescono a farci evadere da questa realtà così opprimente. Di problemi ne ho molti ma ho imparato a conviverci serenamente anche grazie a te. Ebbene sì, sono un sognatore, e vorrei che tutti riflettessero sulle assurdità che la vita ci impone. Continua così che vai forte, ma non dimenticarti di regalarmi qualche altra copertina con donnine di facili costumi!!! Due righe sugli schizzinosi che criticano sempre: i boss del fumetto non sarebbero tali se all'inizio gli editori non avessero creduto in loro!

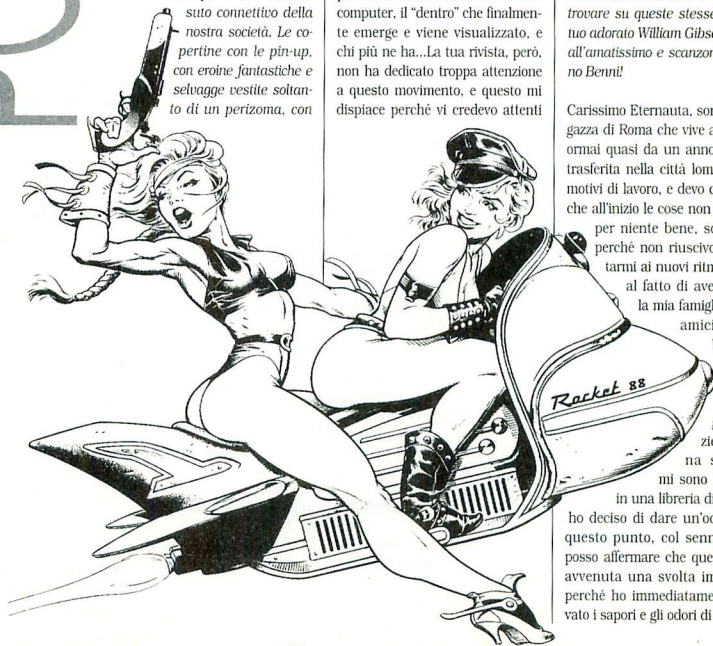
Nicola Schiavon

Caro Nicola il Sognatore, sono contento che "L'Eternauta" contribuisca a farti evadere per qualche breve e piacevole momento dalla realtà che ci circonda, anche se lo scopo ultimo di qualsiasi forma d'intrattenimento di un certo livello dovrebbe essere quello di stimolare l'apprendimento, la curiosità e la comprensione del tessuto connettivo della nostra società. Le copertine con le pin-up, con eroine fantastiche e selvagge vestite soltanto di un perizoma, con donne inguainate in armature ipertecnologiche, sono e saranno sempre presenti su "L'Eternauta", perché sono proprio loro i soggetti preferiti di alcuni tra i migliori illustratori del genere fantasy. Per quanto riguarda l'ultima parte della tua lettera, è vero che gli editori hanno permesso ai grandi talenti di emergere ma l'assioma potrebbe essere letto anche al contrario, poiché senza i grandi autori che da anni fanno parte della nostra squadra non saremmo certo in grado di offrirti la rivista che tanto ammiri e per cui ha speso tante belle parole. A presto.

Caro Eternauta, sono un appassionato di fantascienza, di quella tosta. Negli ultimi dieci anni, però, soprattutto nel nostro paese, ha fatto irruzione una fantascienza umoristica che disprezzo profondamente, perché per me le astronavi devono essere di acciaio, armate di cannoni laser, e non dischi volanti di marzapane che lanciano bignè. Il fenomeno culturale in cui mi ritrovo maggiormente è il violento, suggestivo, inquietante "Cyberpunk": uomini interfacciati con computer, il "dentro" che finalmente emerge e viene visualizzato, e chi più ne ha...La tua rivista, però, non ha dedicato troppa attenzione a questo movimento, e questo mi dispiace perché vi credevo attenti un po' a tutte le correnti della fantascienza. Non capisco, poi, come mai i fumettari non si siano tuffati sul "Cyberpunk", perché il fumetto è l'arte che sarebbe maggiormente adatta per dare un'immagine alla fantasia sfrenata degli scrittori della matrice e degli Hacker.

Marcello Venturiero

Caro Marcello, la nostra rivista non ha affatto ignorato il "Cyberpunk", e recensioni e articoli dedicati a Gibson, Sterling e a tutti gli altri alfieri del movimento che ami tanto sono comparsi abbastanza spesso su queste pagine: molti fumettari, soprattutto in America e in Inghilterra, hanno raccolto gli inquietanti spunti del mondo dell'interfaccia, con esiti interessanti e spettacolari. Ad esempio, lo scrittore Lewis Shiner – del quale conoscerai certamente il bellissimo e inquietante romanzo "Frontera"– ha sceneggiato diverse serie a fumetti di genere "Cyberpunk" per la D.C. Comics. La nostra, pur essendo una rivista di genere, non potrà e non dovrà mai diventare un contenitore piatto e monocorde, per cui, caro amico, non scandalizzarti se ti capiterà di trovare su queste stesse pagine il tuo adorato William Gibson accanto all'amatissimo e scanzonato Stefano Benni!

Carissimo Eternauta, sono una ragazza di Roma che vive a Bergamo ormai quasi da un anno. Mi sono trasferita nella città lombarda per motivi di lavoro, e devo confessarti che all'inizio le cose non andavano per niente bene, soprattutto perché non riuscivo ad adattarmi ai nuovi ritmi di vita e al fatto di aver lasciato la mia famiglia e i miei amici. Poi, un bel giorno, mentre passavo in rassegna negozietti in zona stazione, mi sono imbattuta in una libreria di fumetti e ho deciso di dare un'occhiata. A questo punto, col senno di poi, posso affermare che quel giorno è avvenuta una svolta importante perché ho immediatamente ritrovato i sapori e gli odori di casa (mio

fratello è un maniaco dei fumetti!) e mi sono imbattuta in persona socievoli che avevano voglia di familiarizzare, di discutere. All'inizio, devo dire la verità, non capivo bene la differenza che passava tra una pagina di Corben e una di MacFarlane, ma amici pazienti mi hanno istruita in questo senso, consigliando le giuste letture. Adesso leggo molte riviste a fumetti, e "L'Eternauta" è una delle mie preferite, anche perché sono subito rimasta colpita dall'umanità che trasuda dall'angolo dedicato alla posta. Ho notato che spesso scrivono persone comuni, gente che come la sottoscritta non è megaesperta di fumetti ma che vuol dire la propria opinione su un qualsiasi argomento. Le vostre risposte, poi, non sono mai banali, e a volte danno veramente la carica a chi ne ha bisogno. Spero che leggiate la mia lettera, non ha importanza se poi la pubblicate oppure no.

Sabrina Sottile

Dolce Sabrina, come vedi abbiamo letto la tua lettera (le leggiamo tutte!) e abbiamo deciso di pubblicarla perché contiene un messaggio importante: "L'Eternauta" è aperto a tutti, e continuerà a dare, come ha sempre fatto, voce e spazio anche a chi non è espertissimo di fumetto. L'importante è dimostrare di amare il mondo dei comics, a prescindere dalle conoscenze e dalle competenze che si hanno in questo campo. La tua storia è molto suggestiva ma è soltanto un piccolo esempio del potere aggregativo del fumetto, che è stato ampiamente dimostrato nel corso delle manifestazioni e delle mostre-mercato che fioriscono abbondanti per tutto il territorio nazionale. Speriamo che adesso tu ti trovi meglio in quel di Bergamo, e che continui a coltivare la tua mente e i tuoi sogni con le tavole di Corben, Mac Farlane e di tutti i grandi artisti che tanto amiamo.

Carissimo Eternauta, sono un lettore del Sud, e preciso subito una cosa: la distribuzione delle tue riviste nella mia città (Catania) è buona, arrivano tutte puntualmente e riforniscono tutte le principali edicole. Dico questo per sgombrare il campo dal sospetto che nel Sud non funzioni niente o non arrivi nessuna rivista, perché molto spesso è per pigrizia o per mancanza di volontà e di competenza dei lettori che alcune edicole si trovano ad essere meno fornite di altre. Lasciando da parte queste piccole beghe, vorrei chiederti soltanto una cosa. Lo stupendo "Sin City" di Frank Miller, secondo il mio modesto parere, sarebbe stato molto bene sulle pagine di "Comic Art", rivista che il sottoscritto non compra ma che avrei senz'altro acquistato per leggere un'opera del Maestro! Mi spiego meglio: la storia, per il suo andamento e le sue caratteristiche, può rischiare di deludere quegli adolescenti che amano i supereroi tradizionali, con i quali ha in comune soltanto il formato; invece, sempre secondo il mio modestissimo giudizio, avrebbe affascinato i lettori di "Comic Art" e avrebbe convinto anche i più scettici e i fanatici della linea chiara franco-belga che anche in America esistono dei veri e propri capolavori dei comics! Inoltre, la rivista avrebbe avuto una buona impennata nelle vendite. Spero di non essere stato troppo presuntuoso o invadente.

Orlando Migliorini

Caro Orlando, la tua riflessione è molto acuta e ha colto nel segno: anche noi, una volta opzionata "Sin City", abbiamo fatto le stesse tue considerazioni ma poi abbiamo optato per il formato "comic book" per tenere basso il prezzo e per dare a più persone possibile la possibilità di godere di un'opera che – a nostro parere – è un autentico capolavoro sia a livelli di testo che di disegno. "Comic Art" ha perso una gemma da incastonare nel suo già preziosissimo diadema, ma abbiamo varato una rivista che può rivendicare un suo spazio di assoluta qualità all'interno del panorama editoriale italiano.

Caro Eternauta, perché non mi deludi più? Vorrei parlare male di te con gli amici, dire quanto sei caduto in basso, citare con disprezzo i nomi degli autori che pubblichi e struggermi di nostalgia davanti ai nomi dei cartoonist che non ospiti più sulle tue pagine...e invece no! Da quando le tue storie autoconclusive mi hanno tolto dalla schiena il pesante giogo di doverti acquistare tutti i mesi, sono tornato ad essere un rilassatissimo lettore occasionale: vado in edicola, sfoglio il sommario, lo tasto con le papille gustative della mia fantasia, e scelgo se acquistarti oppure no. Alla fine, mi scoccia dirlo, ti acquisto quasi sempre!
Sto cercando di convincere i miei amici del salto di qualità che la tua rivista ha compiuto, anche se alcuni di loro sono abbastanza scettici poiché è troppo recente il momento in cui ero proprio io uno dei tuoi principali detrattori. Scrivo questa lettera per fare ammenda, per recitare un "mea culpa", e per ammettere che non ho avuto abbastanza fiducia in voi.

Il giustiziere mascherato

Terribile giustiziere mascherato, siamo contentissimi che la tua mannaia ci abbia risparmiato, anche se in passato hai speso giorni e giorni ad affilare la lama! Non c'è niente di meglio che recuperare un lettore che si era perso per strada, e non per il solito discorso delle rivincite o delle pecorelle smarrite, quanto – piuttosto – perché vuol dire che i cambiamenti di linea e di condotta editoriale sono seguiti e apprezzati da quelle stesse persone che pochi mesi prima erano pronti a sparare a zero sugli errori. Bentornato, giustiziere, e, se le tue papille gustative dovessero essere disturbate da qualche prodotto non proprio prelibato, non esitare a farcelo sapere!

L'Eternauta

Comic Art News

a cura de L'Eternauta

Ricca vendemmia di tavole disegnate per i palati più esigenti.

L'editrice Comic Art è entrata nel mercato dei videogames. Escono in edicola con cadenza mensile e a lire 9.900 cd. i videogames nella versione PC e compatibili, ispirati a **Flash Gordon**, **Mandrake**, **L'Eternauta** e **Yellow Kid**. Questa la scaletta delle uscite: **Flash Gordon**: Il rapimento di Dale (ottobre '94), **Mandrake**: l'Ombra del Cobra (novembre '94), **L'Eternauta**: Gli invasori della Città Eterna (dicembre '94), **Yellow Kid**: Giallo... al Circo (gennaio '95).

Comic Art n. 120 (colore e b/n, bross., 112 pp., L. 7.000). In questo nuovo numero della rivitalizzata rivista dello spettacolo disegnato un gradito ritorno: **Thorgal** di Van Hamme & Rosinski con un'avventura completa. Chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano de **I Capolavori del Fumetto Italiano** con **Kit Carson** di Rino Albertarelli.

Humor n. 7 (colore e b/n, bross., 64 pp., L. 4.000). Graffiante? Grottesco? Provocatorio? Irresistibile? Meglio! Solamente **Carali**! Forse l'umorista più rappresentativo di **Humor**, la rivista umoristica della Seconda Repubblica, a cui è dedicato tutto questo numero di ottobre.

*Cambiano gli albi della serie **Comic Book DC**. Raddoppiano il numero di pagine aumentando così il numero delle storie e la loro leggibilità. Ogni albo propone due episodi e mezzo della versione originale americana.*

Comic Book DC - Sandman n. 8 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). **La stagione delle nebbie**, di Gaiman, Dringenberg, Jones, Russell & Jones III. Dream decide di tornare all'Inferno per liberare una donna a lui cara e avverte tutti gli abitanti del Sogno della sua partenza. Qualcuno cerca di convincerlo a non andare...

Comic Book DC - Shade n. 8 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). **Al limite della visione**, di Milligan, Bachalo & Pennington. Troy Grenzer, l'assassino psicopatico, si è rifatto vivo e tormenta oltre ogni sopportazione il povero Shade. Alla fine il cittadino di Meta arriva a una decisione grave: suicidarsi. **Il processo di Santa Fe**, di Milligan, Talbot & Pennington.

Comic Book DC - Swamp Thing n. 6 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). **Storia di pesci** di Moore, Bissette & Totleben. Le uova di vampiro acquatico si stanno schiudendo, solo il più forte sopravviverà. Ma dovrà vedersela con la "cosa della palude". **La maledizione** di Moore, Bissette & Totleben. Una donna, succube del marito, rivive un'antica leggenda indiana e si trasforma in un feroce licantropo sotto la luna piena. **Mutamento del Sud** di Moore, Bissette & Alcala. In Louisiana una troupe sta girando una serie televisiva. L'atmosfera condiziona gli attori e li spinge a rivivere un fatto di sangue avvenuto durante il periodo della schiavitù.

Comic Book DC - Hellblazer n. 6 (colore, spill., 64 pp., L 2.900). **La macchina della paura**, di Delano, Buckingham & Alcala. Lettere minatorie, misteriosi suicidi, mostri dell'inconscio, esperimenti al limite fra lo scientifico e l'esoterico: John Constantine ha trovato pane per i suoi denti...

All American Comics 9 (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). **Enigma** (quinto e sesto episodio) di Milligan & Fegredo Quell'antipaticone di Michael Smith, un ragazzo assai conformista e con una visione del mondo osservata coi paraocchi, ha un punto a suo favore: ama leggere dei comic books. Il suo preferito si intitola "The Enigma", un curioso supereroe che, quando Michael è ormai cresciuto, acquista una concreta consistenza. Così, scioccato, Michael Smith cerca di vederci chiaro; si dà alla ricerca dell'autore del vecchio fumetto, ma Enigma in persona comincia a manifestare gli effetti della sua presenza proprio su Michael, spingendo questo cittadino irreggimentato in un viaggio alla

riscoperta del suo vero io, sepolto sotto cumuli di convenzioni e pregiudizi. Chiudono il numero ottobrino due brevi episodi di **Sandman** e **Swamp Thing**, piccole gemme ricavate dall'antologia **Vertigo Jam**.

Sandman - Le Origini 2 - Grandi Eroi n. 117 (Serie Oro) colore, bross., 128 pp., L. 7.000. Di Gaiman, Kieth, Dringenberg & Jones III (dal n. 3 al n. 7 degli albi originali americani).

Comic Book Legend - Sin City n. 5 (b/n, spill., 32 pp., L. 1.900). Di Frank Miller. Nuovi sviluppi nella crime-story d'amore e violenza creata dal superbo talento dell'autore più incisivo e attuale del momento.

Best Comics n. 32 - Time^2 (colore, bross., 96 pp., L. 8.000). Di H. Chaykin. Edizione integrale dei due libri di Chaykin, apparsi a puntate su "All American Comics" dal n. 5 al n. 8. **Time^2** significa tempo al quadrato e si pronuncia in inglese Time Square, che a sua volta suona esattamente come Times Square.
Times Square è, guarda caso, una delle piazze più famose di New York, collocata nel cuore di Manhattan, all'incrocio con due strade altrettanto celebri: Broadway e la Settima Avenue.
Chaykin ha dunque scelto quale ambientazione per questa vicenda complessa e densa di metafore il microcosmo di una piazza esemplare della Big Apple, preferendo tuttavia lasciare sullo sfondo le scritte luminescenti, che si ritrovano praticamente in ogni tavola.

Mandrake n. 38 (b/n, bross., 64 pp., L. 3.000). **La perla celeste** e **L'aereo fantasma**, le due storie di Lee Falk & Phil Davis; segue la seconda puntata de **I falsificatori di passaporti** di Charles Flanders, della serie "Agente Segreto X-9".

Phantom n. 38 (b/n, bross., 48 pp., L. 2.500). **La banda del gorilla** e **Il principe Tagon** di Lee Falk & Wilson McCoy, sono le due storie dell'Uomo Mascherato che presentiamo in quest'albo di ottobre mentre continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot**, con la sua settima puntata, di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

New Comics Now 333 - Mandrake sunday pages 1961 (colore, bross., 56 pp., L. 32.000). Il volume presenta le tavole domenicali del famoso mago ideato dal grande Lee Falk e disegnato da Phil Davis.

New Comics Now 334 - Mandrake sunday pages 1962 (colore, bross., 56 pp., L. 32.000). Seguono le tavole domenicali in ordine cronologico del famoso mago di Lee Falk & Phil Davis.

Gertie Daily 213 - Mickey Mouse daily 1936/1 (b/n e colore, spill.., 32 pp., L. 32.000). Vi presentiamo in questo albo le strisce giornaliere di Topolino del primo semestre del 1936. Troverete la conclusione della storia **Topolino contro il pirata Orango**, seguono **Le prodezze dello struzzo Oscar** e l'inizio di **Topolino agente della polizia segreta**.

Gertie Daily 214 - Mickey Mouse daily 1936/2 (b/n e colore, spill., 32 pp., L. 32.000). Si chiude l'annata del 1936 in questo secondo semestre dove troverete la conclusione della indimenticabile storia, **Topolino agente della polizia segreta**, tutto l'episodio di **Topolino nella casa dei fantasmi** e infine le prime strisce di **Topolino e il mistero dell'Uomo Nuvola**.

ANTEFATTO

Sulla Stella è forse una delle opere che definiremmo "neoclassiche" più fascinose di Moebius: è una storia dallo sviluppo coerentemente onirico, priva assolutamente di balloons, che conta solo per le suggestioni che riesce a suscitare nel lettore. **pag. 2**

Il gioco di Cinzia Leone è tanto più divertente quanto più è scoperto. Flash Gordon, l'eroe per antonomasia, il biondo cavaliere degli spazi, il Liberatore di Mongo, capita per caso sulla terra, alle prese con la splendida Gilda, nel bel mezzo di una ripresa televisiva. Non è satira, è semmai una serie ininterrotta di citazioni affettuose, tanto che l'appassionato di fumetti non se la prende affatto. Anzi, ringrazia Cinzia Leone per aver rimesso in gioco il bel Flash, il Principe Barin e gli altri indimenticabili personaggi di Raymond. Che, guarda un po', in un contesto semiserio, funzionano perfettamente anche oggi, molto più di tanti buffoni in costume tanto di moda. **Ritorno alla Terra.** **pag. 26**

Museum di F. De Felipe **pag. 38**

Lo scultore della nebbia, degli inarrivabili Luc & François Schuiten, sembra – a tutta prima – un trattato di architettura del primo Novecento. Le delicate suggestioni che possono suscitare le brume che si solidificano, il "tagliatore" un po' voyeur, e che ben presto cade vittima di una magnifica ossessione, sono una serie di invenzioni che, da sole, danno significato alla storia. Oltre naturalmente, al disegno magistrale. **pag. 44**

Per un evaso che ha affrontato una terribile fuga da un treno in corsa (deve andare a visitare il padre, in coma all'ospedale), un gatto selvaggio ferito a morte può essere una efficace metafora della vita umana. Lo stesso vecchio padre, durante una caccia ad un felino, tanti anni prima, aveva spinto il figlio a finire la bestia ferita gravemente ma non ancora morta. Una belva coraggiosa, gli aveva detto, ha diritto ad una morte dignitosa. L'ergastolano non fa che applicare lo stesso principio, solo che adesso si tratta di una vita umana... **Gatto** di Goffaux & Andreas. **pag. 58**

Mentre i trolls festeggiano la vittoria, Ghita, Thenef e Dahib preparano una sortita a sorpresa. L'attacco della donna-dea è potente e terribile: numerosi sono i trolls che ella lascia sul terreno, fatti a pezzi dalla sua magica spada. La lotta è tanto furiosa, che Ghita sviene: si riprenderà nella foresta purpurea di Azza, bagnandosi nelle dolci acque del fiume. Ma è giunto il momento di pensare alla riscossa decisiva contro i trolls. D'incanto dal profondo della foresta appare Ghibelline, lo splendido unicorno di Azza, prima che Ghita e i suoi si mettano in cammino verso il Nord. **Ghita di Alizarr** di F. Thorne. **pag. 72**

Un viaggiatore dello Spazio può aiutare un popolo a liberarsi dalla schiavitù: è un tema che noi, appassionati di fumetti, conosciamo davvero bene. Barreiro & Lopez ci mescolano una sorta di riscrittura della Storia Sacra con tanto di Traditore Supremo: solo che le conclusioni saranno diverse da quelle che conosciamo... **Peter Kock**. **pag. 86**

a cura di Leonardo Gori

AL FRIZZANTE MATTINO SEGUE UN NEBBIOSO POMERIGGIO MENTRE I TRE CAVALCANO A NORD NELLA FORESTA. ECCO NEPTHYS, CITTA' NATALE DI THENEF. POI CI SONO LE MONTAGNE E LE CAVERNE DI DROME. POCHI A NEPTHYS HANNO CAPITO IL RUOLO AVUTO DAL FIGLIO DEL PRETE COME MAGO REALE DI ALIZARR. SI DICEVA CHE, A CAUSA DELL'ASSASSINIO DELLA GIOVANE MOGLIE, THENEF AVESSE RACCOLTO UNA PROSTITUTA E FOSSE CADUTO NELLE RUBERIE E NEI MISFATTI. IL PADRE DI THENEF LO CREDEVA POSSEDUTO DAL DIAVOLO IN FORMA DI DONNA DISSOLUTA.
LA' C'E' IL MONTE KAZARRA.
MEZZA GIORNATA DI VIAGGIO, PER LE CAVERNE.
POTREMMO PERNOTTARE A NEPTHYS. THENEF, CONOSCERAI DEGLI ALLOGGI.
CERTO, MA C'E' UNA LOCANDA VICINO AL PAESE. SARA' MEGLIO SOSTARE LA' PER GUADAGNAR TEMPO. E PER RIEMPIRE PRIMA LA MIA FIASCA!
DOMANI SERA DOVREMMO ESSERE AD ARRUOLARE SOLDATI NEL CLAN DI DAHIB, NELLE CAVERNE.
CONTACI, MIA DEA.
QUANTI DEI TUOI CI AIUTERANNO A ROVESCIARE ALIZARR?
NON TANTI DA OSCURARE DI FRECCE I CIELI. MA DOVREMO RADUNARNE PARECCHI PER UN ATTACCO DECENTE!
E CREARE DAL NULLA DIECI CARRI DI ARMI!
AVERE UOMINI INFURIATI E' SUFFICIENTE!
AVERE MOLTI IDIOTI E' SUFFICIENTE!
BRUTTA COSA! UN CANE MORTO. E ORRIBILMENTE MUTILATO. DOVREMMO DIRLO AL PROPRIETARIO DELLA LOCANDA.

COME MOSCHE CHE VOLANO IN UN CALDO POMERIGGIO, TRE RINNEGATI TROLL RONZANO SU UN'INDICIBILE CARNEFICINA. I CLIENTI E IL PROPRIETARIO DELLA LOCANDA GIACCIONO UCCISI SUL PAVIMENTO INTRISO DI SANGUE. E' UN MUTO QUADRO D'ORRORE. GHITA CONTROLLA BENE LE SUE RIBOLLENTI EMOZIONI.

THENEF... DAHIB... TENETE FERME LE LAME PER ORA.

PENSO CHE NON SAPPIANO LA NOSTRA LINGUA.

IL SENO DI GHITA E' COME UN ANTICO CANTO DI SIRENA. E' PERFETTO E LA FANCIULLA DI ALIZARR SA ESALTARE BENE LA SUA FATALE ATTRAZIONE.
AVVICINATEVI, PALLE DI STERCO. GUARDATE CHE BELLE TETTE!
LE MUOVO PER VOI!
WHOORA KAK KAK TEATSA TEATSA KNA WHOORA EL
VENITE, AMICI RETTILI! GHITA VORREBBE VEDERVI TASTARE IL SUO DOLCE SENO.
PROPRIO COME AI BEI TEMPI, EH, THENEF?
TEATSA SIG NA HMUNGA TEATSA.
PIU' VICINO, SPORA DI SUINO. NON TI COSTERA' UN DRAKIS...
...MA SOLO...
...IL TUO FOTTUTO BRACCIO!
UCCIDIAMO QUESTI CANI SQUAMOSI!

LA LAMA DI KHAN-DAGON BEVE ANCORA SANGUE. A GHITA, OGNI COLPO RICORDA IL VIOLENTO ATTO SESSUALE NELLE TOMBE DI ALIZARR QUANDO LO SPIRITO DEL LEGGENDARIO GENERALE E' ENTRATO NEL SUO CORPO.
BEL LAVORO, COMPAGNI!
CERTO. ABBIAMO VENDICATO IL MASSACRO, MA TRE TROLL MORTI SONO POCHI.
PRESTO VEDREMO CATASTE DI TROLL MORTI, MIA DEA.
E QUEI POVERETTI... FORSE LI FARAI ENTRARE IN PARADISO. ABBI PIETA' DI LORO, SANTITA'.
IL PARADISO E' UNO SCHERZO DELL'INFERNO O ROBA DA IDIOTI!
GHITA IMMERGE LA SPADA IN UNA POZZA DI SANGUE TROLL E LA ALZA INSIEME ALLA GEMMA MAGICA, L'OCCHIO DI TAMMUZ.
MA GHITA HA IL POTERE DI VITA E DI MORTE NELLA GEMMA E NELLA SPADA. SE LO CHIAMI PARADISO O INFERNO MI VA BENE.

NON NOMINARE INVANO L'INFERNO, COSINA MIA. FORSE VI SIAMO GIA' INCAMMINATI SEGUENDO IL TUO SOGNO DI CONQUISTA.
ALLATTEREI ANCHE UN DIAVOLO PUR DI SPACCARE IL CRANIO DI NERGON CON LA MIA LAMA.
MORTI. TUTTI. IL FETORE DELLA MORTE CI SEGUE COME SOLDATI DI KHALIA A CACCIA DI FANCIULLE NEI VICOLI DI OHMZORR.
LA GEMMA LI RESUSCITERA'. SARANNO LE MIE PRIME RECLUTE.
I MORTI SI LEVERANNO PER AIUTARCI A LIBERARE ALIZARR, EH, THENEF?
ATTENTA, GHITA. LA MAGIA E' INCOSTANTE. PUO' RISULTARE BUONA O CATTIVA.
LASCIALI STARE. COSI' VUOLE IL FATO.
ZITTO, VECCHIO SCEMO! AVRO' UN ESERCITO, LO GUIDERO' SU ALIZARR E CACCERO' GLI UOMINI-LUCERTOLA OLTRE LE PIANE DI MINGA!
NEL NOME DI CHYRESE DI BAALZARR, TYANA DI NEPTHYS, ZOHRA E DAHLIA DI BOLETH E GHITA DI ALIZARR...
...RENDI VITA AI MORTI!

PIU' VOLTE GHITA AFFONDA LA GEMMA NELLE FERITE DEI MORTI. GRIDA LA MAGICA INVOCAZIONE... INUTILE. I CORPI RESTANO INERTI.
MARCIANO SOLO AI TAMBURI DELLA MORTE.
PROVA TU, THENEF! PRENDI IL GIOIELLO E PROVA!
SONO PIU' POETA CHE MAGO, E IN SPECIE LADRO.
PROVA, IMPOSTORE!
THENEF BIASCICA UN ANTICO INCANTESIMO URDIANO. PASSA LA GEMMA SOPRA I CORPI... NIENTE. CHIOCCIA, SALTA, DANZA, GIRA, GRIDA E BALZA SU UNA GAMBA SOLA... NULLA.
SONO SENZA VITA, MIA DEA.
PESTE LI COLGA! CHE MARCISCANO!
NELL'ESERCITO DI GHITA E' VIETATO DISOBBEDIRE A UN ORDINE!
LA GEMMA! FUNZIONA COME UNA PALLA DI STERCO! LA GETTERO' NEI POZZI NERI DI DROME!
THENEF! DIMMI PERCHE' HA FALLITO! E' FALSA COME TE!
FORSE NOI ABBIAMO FALLITO, NON LA PIETRA. TIENILA... E' SEMPRE UN POTENTE TALISMANO.
VIENI. E' STATO UN LUNGO GIORNO. POSSIAMO DORMIRE DI SOPRA!

LASCIATA LA LOCANDA, IL MATTINO SORPRENDE IL TRIO SUI COLLI SOTTO LE MONTAGNE KARAZZIANE.

UNA COLONIA. O ALLEVATORI. FORSE UN CAMPO.

L'APPARIZIONE DI GHITA GENERA MUTA MERAVIGLIA FRA GLI ESILIATI. L'IMBARAZZATO SILENZIO E' ROTTO DA SORRISINI SOFFOCATI E POI DA RISATE. GHITA E' IMPASSIBILE. SOLO TIDZIO, RICCO MERCANTE DI ALIZARR, PARLA ALLA PROSTITUTA DIVENTATA CONCUBINA REALE.

MA E' DAVVERO GHITA, CON QUEI PEZZI DI ARMATURA? SAREI PIU' SICURO SE POTESSI SBIRCIARE LA TUA DOLCE FESSURA. LA CONOSCO.
TIDZIO... MI RICORDO DI TE.

TI CHIAMAVANO TIDZINO, IL PUTTANIERE CON L'UCCELLO PIU' PICCOLO DI ALIZARR!
E' PROPRIO GHITA! MA PERCHE' TALI SCEMENZE? E QUELLE ASSURDITA' CON LA LAMA?

UNA SFIDA! PER GLI DEI! NON AVEVO MAI DOVUTO DUELLARE CON UNA BATTONA PER OTTENERNE I PIACERI!
CERTO, GRASSONE!

OCCHIO, TIDZIO E' IL MIGLIOR SPADACCINO DEL REGNO.
FAMMI SQUARTARE QUEL TRICHECO DALL'INGUINE AL MENTO!
CALMA, DAHIB! CREDO CHE CE LA FARA' CON QUELLO SCEMO.

HO SEMPRE AMATO LA DONNA BATTAGLIERA. SARA' UNA NOTTE DI SESSO DEGNA DEL TRIONFO!

HIEEE! NON E' LEI LA MANTENUTA REALE!

POVERO PUTTANIERE! TI HO CONFUSO!

MI ASSICURERO' CHE TU SAPPIA CHI HA BATTUTO "IL MIGLIOR SPADACCINO DEL REGNO"!

TIDZINO! E' ABBASTANZA VICINA LA DOLCE FESSURA DI GHITA?

GHITA LASCIA L'UMILIATO MERCANTE. TIDZIO SI ALZA E RIDE FORTE. "BEL LAVORO! ECCO GHITA, LA PROSTITUTA DI ALIZARR, E USA LA SPADA COME UN UOMO!" GHITA RIVELA A TIDZIO E AGLI ESILIATI IL SUO PIANO PER CACCIARE LE FORZE TROLL DA ALIZARR.
BOLDARR DI NEPTHYS... IL PROTETTORE! SARA' STATO LUI A INSEGNARTI L'USO DELLA LAMA.
E' STATO KHAN-DAGON, ANCHE SE DA MORTO. ECCO LA SUA SPADA, MI DA' IL POTERE. NON SO COME.
L'HO PRESA DALLA SUA TOMBA, MA AVERLA MI HA PERDUTA. NON SO CHI SONO IN QUESTI GIORNI.

KHAN-DAGON, QUEL FIGLIO DI MAIALE E' IN ME. MI SPINGE A CACCIARE NERGON E I SUOI CUCCIOLI.
PARLARE DI QUESTE COSE MI TURBA. IO VEDO SOLO UNA TROIA CON UNA BUONA SPADA. BASTA A FAR FUGGIRE NERGON!

VADO ALLE CAVERNE CHE OSPITANO UN GRUPPO DI SEMITROLL, E PRIMA DEL RACCOLTO FAREMO A PEZZI NERGON!
VIENI, DEA. L'ENTRATA DELLE CAVERNE E' OLTRE QUELL'ALTURA.

GHITA, IL TUO SPIRITO CONVINCEREBBE UNA SQUADRA DI NANI AD ATTACCARE UN ESERCITO DI GIGANTI!
COME TI CHIAMI?

SONO TAMMEN DI ALIZARR. ARDO DI VEDERE I TROLL FUORI DALLA MIA CITTA'.
UNISCITI A NOI, TEMMEN. QUEL CHE NON HAI IN STRATEGIA SARA' COMPENSATO DAL TUO BEL VOLTO.

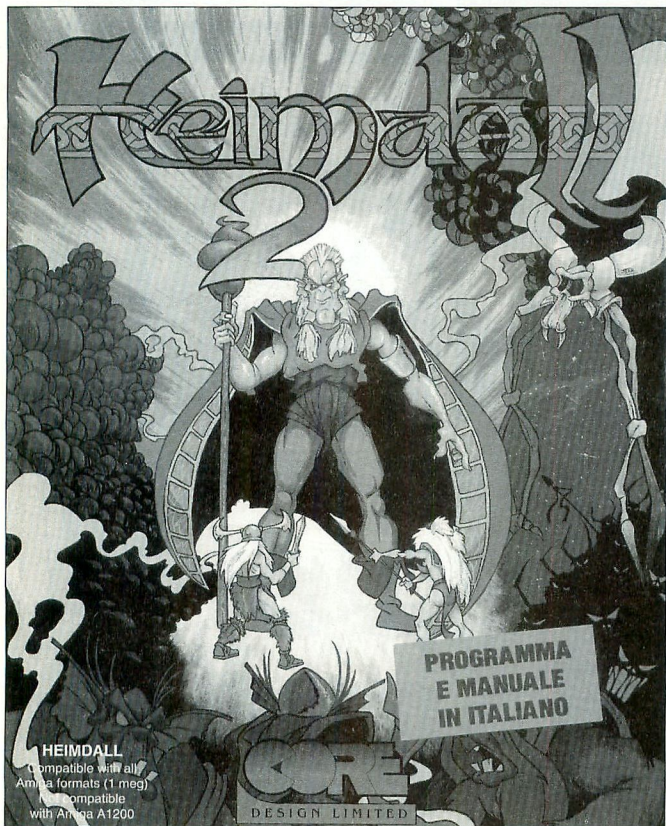
"NON SI SA QUANDO LA MONTAGNA SMISE DI SPUTARE FUOCO", GRIDA DAHIB GIUNGENDO ALLE CAVERNE, SOTTO IL MASSICCIO MONTE DROME. "LA SUA BOCCA INGOIEREBBE FACILMENTE IL GRANDE TEMPIO BRONZEO DI BOLETH. DICONO CHE IL CENTRO DEL GLOBO E GLI INTERNI DELLE GROTTE SIANO COLLEGATI. NESSUNO DEI MIEI SI E' MAI SPINTO TANTO LONTANO NEI TUNNEL CHE MINANO IL SUO PETTO".

LA CAMERA PRINCIPALE DELLA CAVERNA BRILLA DI LUCE NATURALE E DAHIB PRESENTA GHITA E I SUOI COMPAGNI AGLI ESILIATI DI ZEPHYRAN.

FINE DELL'EPISODIO

Rune magiche e bolidi sfreccianti

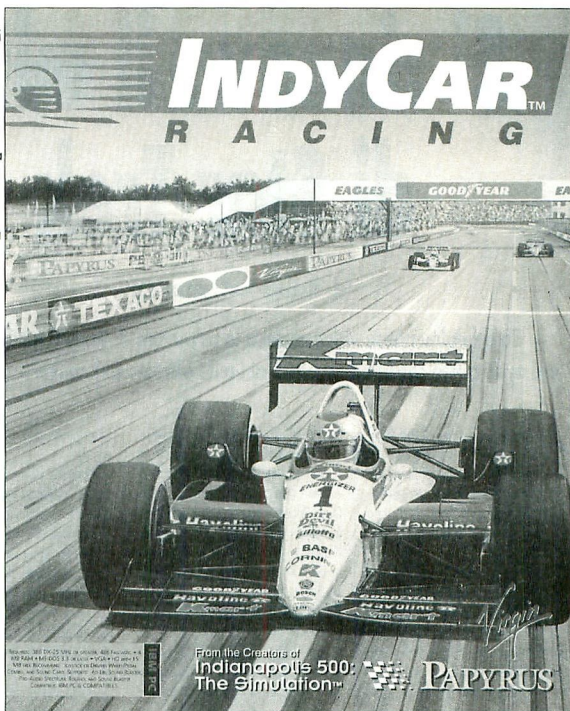
di Roberto Genovesi

Gli "amighisti" della prima ora conosceranno senza dubbio Heimdall, il semidio nordico nato tra i vichinghi per volere del dio Frey.

Nel primo episodio delle avventure di Heimdall abbiamo seguito il giovane guerriero nelle sue prime esperienze e poi alla ricerca delle mitiche armi degli dèi. La Core Design Limited ha perfezionato il sistema di gioco di Heimdall ed ora ci presenta il secondo episodio delle avventure del guerriero vichingo. Questa volta il nostro protagonista deve fronteggiare il malvagio Loki e le terribili orde di Hakrat nelle mitiche terre di Yggdrasil. Il suo compito finale sarà quello di ritrovare i frammenti dell'amuleto sacro: l'unico oggetto in grado di fermare lo strapotere di Loki. Il sistema di gioco di **Heimdall 2** è molto simile a quello del capitolo precedente. Si tratta infatti di un'avventura isometrica a 256 ma con dei ritocchi che la collocano un gradino più in alto rispetto alla precedente. Prima di tutto è stata introdotta l'opzione delle conversazioni. Potrete quindi interagire con personaggi non giocatori ed ottenere così informazioni utili per la vostra ricerca. Inoltre dovrete controllare due personaggi: Heimdall e Ursha. Non sarà facile sconfiggere Loki perché per trovare le quattro parti dell'amuleto dovrete ottenere prima il Ro'Geld di ognuno dei mondi ma per viaggiare da una terra all'altra dovrete prima trovare un talismano per aprire le porte della sala dei mondi. Nella vostra impervia strada per arrivare alla fine della storia troverete naturalmente ostacoli di ogni genere: magie, incantesimi, nemici, mostri infernali scatenati dal vostro potente avversario ma anche situazioni divertenti grazie anche ad un design piacevole e coloratissimo. È proprio l'interfaccia per l'utilizzo delle rune magiche una delle più interessanti novità del gioco. La confezione, oltre ai quattro dischetti e al manuale di gioco prevede anche un fascicoletto che consente al giocatore di mettere in ordine tutti gli incantesimi imparati per utilizzare al meglio le magie di guarigione, difesa, attacco ed altro a disposizione.

Dal punto di vista grafico ed ideativo ci troviamo di fronte ad una delle più interessanti e divertenti avventure arcade in circolazione per i computer Amiga. Va detto che il nuovo videogame della Core è compatibile con tutti i formati Amiga ma non con il formato Amiga 1200. I sistema della

Commodore, come ben sapete, è ormai in declino ma qualche volta il mercato offre ancora videogames per i quali val la pena di avere ancora in casa un mitico 500. **Heimdall 2** è uno di questi.

LA RETROSPETTIVA: I GIOCHI DI GUIDA AUTOMOBILISTICA

Formula Uno, Rally, Formula Indy, Prove su strada, corse futuristiche. I giochi di simulazione automobilistica sono da sempre tra i più venduti in assoluto anche grazie alla particolare predisposizione del computer a ricevere ed elaborare prodotti di questo genere. Ultimamente i programmatori si sono davvero superati realizzando capolavori di tecnica e stile come **Formula Uno Gran Prix** ma l'elenco delle ottime proposte presenti sul mercato è vastissimo. Vediamo di fare un po' d'ordine.
Al primo posto troviamo le simulazioni della Formula Uno. Svetta su tutti il già citato **Gran Prix** creato da Geoff Crammond che è un po' il vate di questo genere di videogame. Seguono **Indycar Racing** e **Indy 500** che aprono una finestra sul mondo dei motori d'Oltreoceano. Per chi si accontenta di rapide simulazioni e pochi particolari realistici allora possiamo allungare la lista con **Super Monaco Gran Prix** e, guardando anche in casa nostra, possiamo citare **Warm Up** della Genias che aveva il solo difetto dell'uso analogico del joystick difficile da apprendere rapidamente, **F17 Challenge** programmato dagli Holodream Software (quelli di Flash Gordon e Mandrake) per gli inglesi del Team 17.
Decisamente poco riuscite invece sono le simulazioni finora viste in tema di rally tra le quali merita di essere citato solo **Toyota Celica** della Gremlins. Molto buoni invece i giochi in commercio che simulano prove su strada dei più potenti bolidi moderni.
Agili, colorati e velocissimi sono la gioia di appassionati del bar e del personal computer. C'è solo l'imbarazzo della scelta tra Lotus, Ferrari Testarossa, ecc.
Per i più impazienti lo sguardo sulle corse del futuro viene con **Crash'n Burn**, **Cyber Race** (con percorsi nella realtà virtuale) e l'eccellente ultimo nato della francese Cryo: **Mega Race**.
C'è poi una categoria particolare di videogame ispirati alle corse automobilistiche. Una categoria guidata dal divertentissimo **Micro Machines** che vede i giocatori alla guida di minuscole monoposto sfreccianti in circuiti disegnati tra le forchette e i coltelli della cucina o tra i rocchetti di filo e le seggiole della stanza da lavoro della mamma. Si tratta di giochi molto spesso veloci e coinvolgenti che non hanno nulla da invidiare alle simulazioni più realistiche. In un videogame è molto importante avvicinarsi il più possibile alla realtà ma molto più essenziale è arrivare ad un'ottima giocabilità.

Media Vision sta acquistando una fetta di mercato sempre più consistente ed i suoi prodotti, grazie alla distribuzione della C.T.O., si stanno rapidamente imponendo anche sul mercato italiano. Tra le ultime novità della Media Vision c'è anche il primo Cd-Rom player per personal computer e lettore compact disc. Doppia velocità, 306 kb/sec per il trasferimento dati, velocità di accesso inferiore ai 180 ms, buffer di memoria di 64kb, compatibilità al formato Kodak Photo CD, interfaccia SCSI2 sono le caratteristiche principali di ReNO. Il nuovo lettore CD della Media Vision è disponibile sul mercato in tre versioni: stand-alone, upgrade multimediale con scheda audio e notebook con connessione CD-ROM. La base per far operare al meglio ReNO deve comprendere almeno un 386sx, DOS 5.0 o superiore, Windows 3.1 o superiore, scheda grafica VGA, 10MB di hard disk, 2MB di ram e mouse. Il prezzo al pubblico è di 750mila lire.
ReNO può funzionare alternativamente come riproduttore CD portatile, può essere trasportato in una borsa o in una ventiquattr'ore, oppure può essere collegato al PC e in questo caso si trasforma, grazie all'interfaccia SCSI in un lettore CD-Rom.
Integrando ReNO con la scheda audio per notebook Pro Audio PCMCIA di Media Vision è possibile ottenere un sistema multimediale di particolare efficacia per portatili.

NEWS

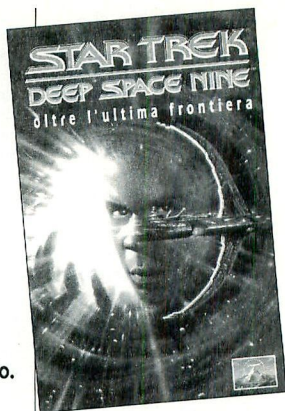
Alleanza strategica tra la Microsoft e la Creative Technology (quella che ha ideato la scheda sonora Sound Blaster, per intenderci). L'accordo consentirà alle due grandi società del settore informatico di realizzare prodotti il più possibile compatibili tra loro ed in particolare una serie di nuovi prodotti Digital Signal Processing (DSP) e servizi vocali per il sistema operativo Microsoft Windows.

Comincia ad allargarsi il consenso attorno alla nuova versione dell'ambiente Windows il cui nome in codice sarà *Chicago*. All'ultima convention dell'informatica di Atlanta molte società hanno già presentato infatti prodotti basati sulla nuova versione di ambiente operativo. In particolare gettonatissimo il sistema 'plug and play' che, assieme al Windows Chicago, consentirà la realizzazione di personal computer molto più veloci e meno costosi dei loro predecessori.

Windows è il sistema operativo più venduto degli ultimi tempi. Lo dimostrano le cifre. Le vendite del sistema operativo della Microsoft hanno superato i 50 milioni di unità con il ritmo di 2 milioni di unità al mese e 66mila unità al giorno. In Italia sono stati installate 1 milione e 500mila unità originali.

Si rinnova il mito di Star Trek

di Roberto Genovesi

Ecco finalmente su videocassetta le avventure di Deep Space Nine, un avamposto cardassiano posto al limite estremo dell'universo conosciuto.

Seconda creatura, dopo Next Generation, nata da una costola della serie classica di Star Trek, Deep Space Nine è una serie sicuramente molto ben riuscita (forse anche meglio della Nuova Generazione).

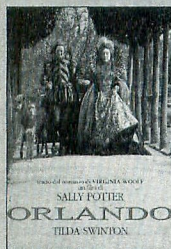
Nella videocassetta che vi segnaliamo trovate le due parti dell'episodio **Emissary**. Un'intelligenza aliena ha creato un tunnel spaziale che permette di raggiungere un altro quadrante della nostra galassia distante migliaia di anni luce. I cardassiani, conosciuti in tutta la galassia per le loro caratteristiche di avidi alieni assetati di potere, stanno cercando in tutti i modi di scoprirne l'ingresso. Un Comandante della Flotta Stellare ed il suo equipaggio vengono incaricati di rendere operativa la stazione spaziale Deep Space Nine per motivi di sicurezza. E quando i cardassiani scoprono l'esistenza del tunnel, per la stazione spaziale ed i suoi uomini inizia un lungo periodo di pericoli e rischi mortali.

Grande avventura, spettacolari effetti speciali ed una storia coinvolgente sono alcune delle doti principali di questo episodio pilota della nuova saga di Star Trek. Per la gioia di molti appassionati di fantascienza e molti fans della Pista delle Stelle lo ritroviamo in videocassetta anche se, come al solito, con un certo ritardo.

A proposito di fans di Star Trek, vi ricordiamo l'esistenza dello Star Trek Italian Club che raccoglie ormai da molti anni gli appassionati cultori delle avventure ideate dal compianto Gene Roddenberry. I soci dello STIC vengono informati da un tempestivo servizio di mailing e da una rivista ufficiale sulle novità che fioriscono attorno al poliedrico universo di Star Trek (merchandising, nuovi film, libri, telefilm, convention e tante altre interessanti curiosità). Un tassello molto importante per un fenomeno di massa come quello di Star Trek che sta conoscendo in questi ultimi tempi un momento di particolare favore.

Per informazioni ci si può rivolgere all'Ammiragliato c/o Alberto Lisiero, via G. Cassi 9 - 30028 San Michele al Tagliamento VE (tel/fax 0431/510766).

Per tornare alla videocassetta la speranza è che la CIC si decida a portare sul mercato dell'homevideo tutti gli episodi delle due nuove serie della Pista delle Stelle.

Sarebbe una buona occasione per rinfrescare le idee alle vecchie generazioni di appassionati e convincere le nuove ad andarsi a vedere i classici della serie principale.

ORLANDO

regia di Sally Potter, 92 min., Mondadori Video.

Orlando, sedicenne nel 1600, all'età di trent'anni diventa donna e prosegue la sua vita senza invecchiare per i successivi quattro secoli inseguendo la vita e l'amore in un lungo sentiero di esperienze e di incontri. Poetico, ambiguo, d'atmosfera, **Orlando** è un film duro e al contempo delicato. Un inno all'ambiguità delle forme e dei sentimenti. Nonostante alcune riserve è senza dubbio da vedere. Magari con un po' di preparazione psicologica.

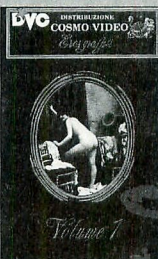
EROS GRAFFITI VOL.1

registi vari, 60 min. Cosmo Video.

Lungi da noi l'intenzione di aprire questa rubrica alle videocassette porno. Ci sembra comunque interessante segnalarvi una curiosità. La Cosmo Video ha infatti messo da poco sul mercato una collezione di spezzoni di cortometraggi erotici risalenti agli anni '20 e '30 e provenienti da diversi Paesi europei e dagli Stati Uniti (nonostante la documentazione reciti che si tratta solo di immagini amatoriali provenienti dalla Francia). Dedicato a chi crede che il porno sia un fenomeno degenerativo della società moderna. Questa videocassetta conferma che chi la pensa in questo modo ha torto.

LINGUA DI FUOCO

registi vari, 60 min.

Il mercato dei cartoni animati sta registrando ultimamente il prepotente successo dei cartoon erotici di fattura giapponese. Si tratta in gran parte di cortometraggi realizzati con le stesse tecniche dei cartoon nipponici prodotti per il pubblico dei bambini. Cambiano scene e situazioni che vanno dall'erotico al porno vero e proprio (un po' come i giornaletti che si trovano nei negozi specializzati). Non so quanto possa far bene il porno. Il dubbio si fa più pressante se il porno è realizzato a cartoni animati. Per gli "appassionati" comunque c'è **Lingua di fuoco**.

SOMMERSBY

regia di John Amiel, 110 min., Warner Video.

Jack Sommersby, da tutti creduto disperso o morto nella Guerra di Secessione Americana, è tornato ma molto cambiato rispetto al passato. È più buono con la moglie, più generoso con gli amici. In realtà è un impostore che somiglia come una goccia d'acqua al vero Sommersby. Ma di fronte ad un cambiamento caratteriale così positivo sono veramente in pochi a dolersene. La coppia formata da Richard Gere e Jodie Foster sembra ben assortita in questo film drammatico dal finale struggente.

Una gatta sui tetti

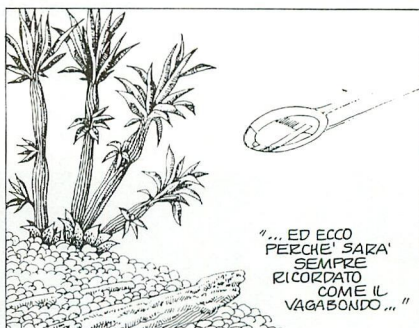
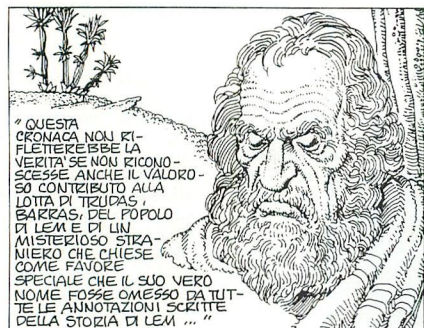
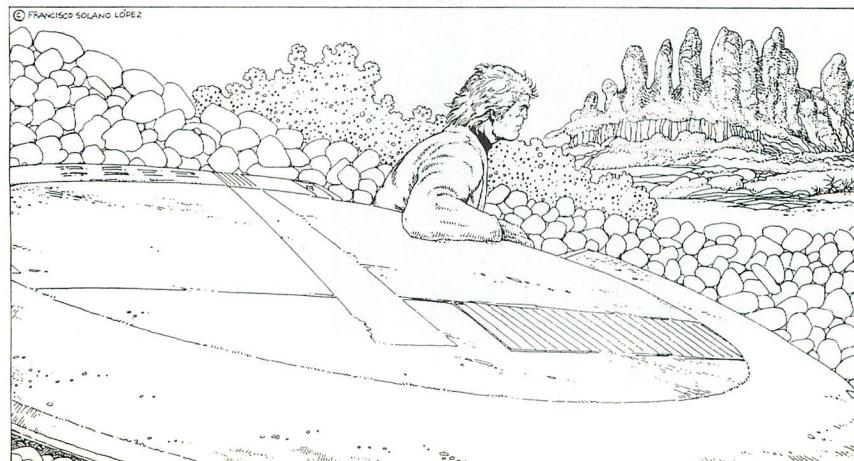
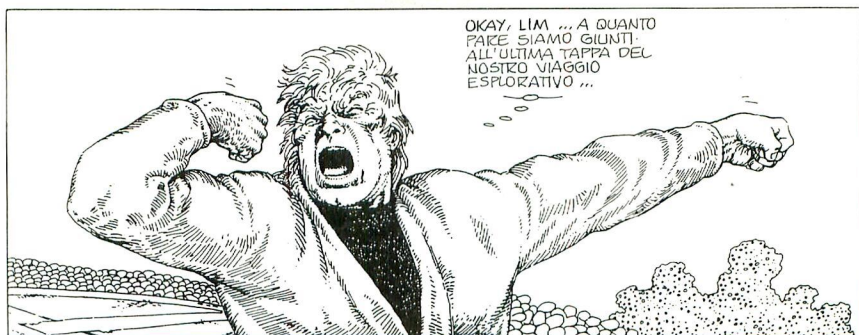
di Pierfilippo Siena

Questo mese presentiamo, dopo Halcyon, Billiken e Screamin', un'altra prestigiosa firma specializzata nella produzione di modelli in vinile: la Horizon. Pur avendo sede in California, più precisamente a Los Angeles, lo stampaggio dei pezzi avviene in Giappone mentre nipponici e statunitensi sono i bravissimi scultori dei quali la Horizon si avvale per la realizzazione dei prototipi.

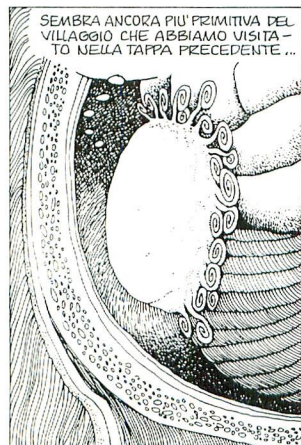
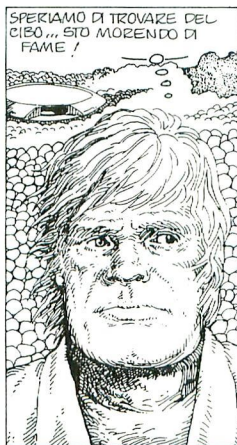
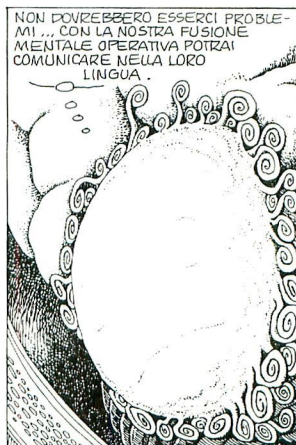
Per la sua serie Horizon Original, nel cui catalogo si annoverano moltissimi modelli di personaggi del mondo dei fumetti, del cinema e della fantascienza, abbiamo assemblato e dipinto Catwoman, una delle più pericolose avversarie di Batman. Attenzione però, non si tratta della "donna-gatto" disegnata nei fumetti dai vari autori delle storie del Cavaliere Oscuro bensì della sua trasposizione cinematografica. Il kit, in scala 1/6 e composto da dieci pezzi di vinile color nero, riproduce infatti la Catwoman interpretata dalla splendida e seducente Michelle Pfeiffer in "Batman: Il ritorno", la seconda pellicola della serie, diretta da Tim Burton nel 1992. La somiglianza con l'attrice, pur avendo quest'ultima indossato una maschera assieme al costume di scena, è davvero impressionante e lo scultore del modello, Taishiro Kiya, merita davvero un sentito applauso. Per il distacco dei pezzi dal vinile in eccesso, la loro pulizia, l'incollaggio e la stuccatura valgono sempre i consigli espressi nei precedenti numeri de "L'Eternauta" (n. 134 pag.112 e n. 135 pag. 77) a proposito degli altri due kit in vinile sinora esaminati. L'unica fase un po' delicata dell'assemblaggio consiste nella separazione degli artigli che armano i guanti di "Catwoman" dal blocco di vinile che li supporta ma in realtà l'operazione va eseguita solamente con molta calma e pazienza. Non c'è nulla di difficile e insormontabile anche perché la scatola fornisce due serie complete di artigli nel caso in cui se ne dovesse rompere qualcuno. La colorazione invece non presenta particolari problemi se si segue il foglio di istruzioni che è in inglese, risulta comunque di indubbia utilità anche la visione della videocassetta del film e del "dietro le quinte" "The Bat, The Cat, And the Penguin Speciale making of" della Warner Home Video. Il costume della "donna-gatto" va spruzzato di nero lucido acrilico fatta eccezione per gli stivali, i guanti ed il busto che devono essere dipinti di nero opaco acrilico e poi leggermente lucidati. Tutte le cuciture vanno evidenziate con del bianco opaco mentre i bottoni sugli stivali e sul retro del busto sono in argento così come gli artigli. Per quanto riguarda il volto di Catwoman, il miglior aiuto ci viene fornito dalla fotografia sulla scatola, le labbra sono in rosso lucido e gli occhi azzurri con riflessi verdi. Il modello, data la posizione della figura abbastanza sbilanciata all'indietro, è corredato di un supporto piatto che nel nostro caso è stato ricoperto di "polvere" The Winter Scene della Busch (art.7171, confezione da gr.200), una ditta che produce accessori per il modellismo ferroviario, allo scopo di simulare la neve caduta sul tetto di un ipotetico palazzo. Nella fotografia di Bruno Fiorina, abbiamo posizionato Catwoman, assemblata e dipinta da Davide Decina, di fronte ad uno schermo sul quale è stata proiettata una diapositiva con grattacieli illuminati. La Horizon viene regolarmente importata in Italia dalla Bradicich Korps S.a.S. di Torino.

"Catwoman" in scala 1/6, Lire 99.000, art. HOR032 serie Horizon Original prodotto dalla Horizon Hobbies & Toys, 912 East 3rd Street, Los Angeles CA 90013, U.S.A., distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.

di Barreiro & Solano Lopez

PETER KOCK

OKAY, LIM ... A QUANTO PARE SIAMO GIUNTI ALL'ULTIMA TAPPA DEL NOSTRO VIAGGIO ESPLORATIVO ...

POTREBBE ESSERE QUELLA DEFINITIVA: ORA SIAMO MOLTO VICINI ALLE PRINCIPALI ROTTE NAVALI DELLA GALASSIA ...

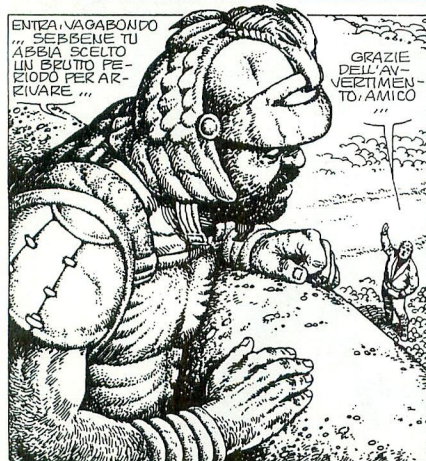
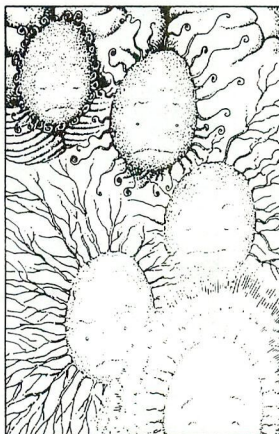
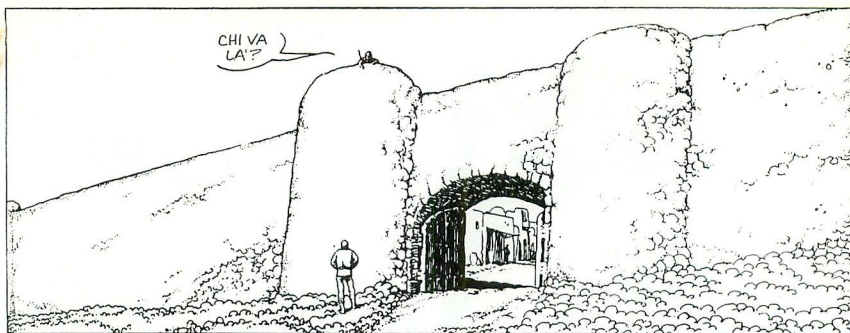
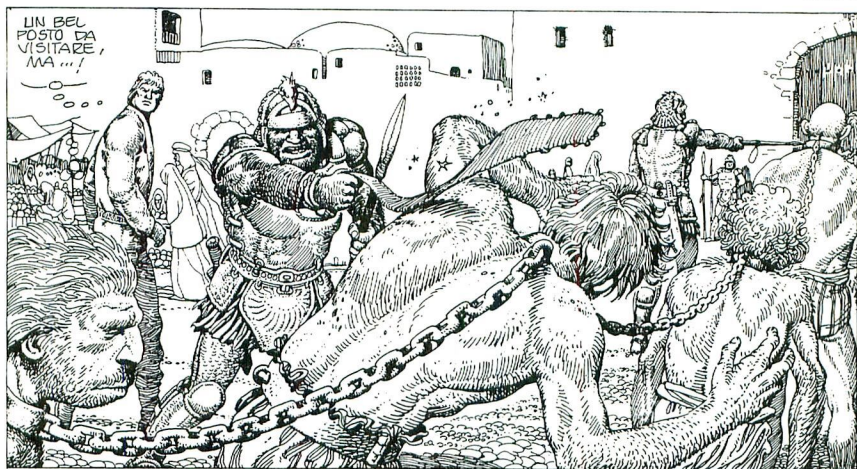
ECCO LA CITTA' CHE ABBIAMO VISTO DAL CIELO ...

SEMBRA ANCORA PIU' PRIMITIVA DEL VILLAGGIO CHE ABBIAMO VISITATO NELLA TAPPA PRECEDENTE ...

SPERIAMO DI TROVARE DEL CIBO ... STO MORENDO DI FAME!

NON DOVREBBERO ESSERCI PROBLEMI ... CON LA NOSTRA FUSIONE MENTALE OPERATIVA POTRAI COMUNICARE NELLA LORO LINGUA.

CHI VA LA'?

MI SONO PERSO NEL DESERTO ... IL MIO DESTRIERO E' MORTO DI SETE ...

ENTRA, VAGABONDO ... SEBBENE TU ABBIA SCELTO UN BRUTTO PERIODO PER ARRIVARE ...
GRAZIE DELL'AVVERTIMENTO, AMICO ...

SOLO DIECI UNITA' PER QUESTA AMABILE RAGAZZA? HO SENTITO DODICI?

UN BEL POSTO DA VISITARE, MA...!

COSA DESIDERI, MIO SIGNORE?... DONNE, LIQUORI O IL MIGLIORE STUFATO CHE SI POSSA COMPRARE?

SOLO VINO E CIBO, PER FAVORE! DISGRAZIATAMENTE HO PERSO TUTTO IL DENARO IN UN INCIDENTE NEL DESERTO.
NESSUN PROBLEMA, MIO SIGNORE! UNA CINTURA DI COSI' SQUISITA FATTURA ANDRA' BENISSIMO PER UN PASTO O DUE...

IL REGALO DI WILMA... VABBE', LE COSE VANNO E VENGONO...

MI SPIACE, NON HO SOLDI...
HO SENTITO COSA DICEVI AL MIO PADRONE. NON OCCORRE SCUSARSI. NON DEVO LAVORARE ORA E NON E' L'ODORE DELLO STUFATO CHE MI HA PORTATO AL TUO TAVOLO.

CI SONO POCHI UOMINI IN QUESTE TERRE E NESSUNO E' UNA TALE COMBINAZIONE DI NOBILUOMO E... PERDONAMI, DI BRUTALE GUERRIERO DELLE ARENE.
NESSUNA OFFESA, RAGAZZA. COME TI CHIAMI?

FADIA, MIO SIGNORE.
UN'ALTRA DOMANDA, FADIA. QUANDO SONO GIUNTO NELLA TUA CITTA' LA SENTINELLA MI HA AVVERTITO CHE QUESTO ERA UN BRUTTO PERIODO PER VENIRCI. CHE SIGNIFICA?

DAVVERO NON LO SAI? PERSINO IN POSTI DISTANTI COME RANA PARLANO DI ACRIZ, COLUI CHE DESIDERA INCORONARSI RE DEI POVERI E DEI DISEREDATI E FAR DIVENTARE LEM UN GIOIELLO DELLE ROTTE SPAZIALI... UN FOLLE, IN POCHE PAROLE.
A ME NON SEMBRA TANTO FOLLE...

NON CAPISCO. SEI UNO DEGLI UOMINI DI BARRAS?
NO, E NON SO NEMMENO CHI SIA. SONO SOLO UN VAGABONDO, LONTANO DA CASA. DIMMI, DOVE POSSO VEDERE QUESTO ACRIZ?

CREDO CHE IL MIO TEMPO SIA FINITO, MIO SIGNORE. IL LAVORO MI ATTENDE!
MA...

EVIDENTEMENTE HO FATTO UNA DOMANDA DI TROPPO. UN UOMO COME ACRIZ DEVE AVERE MOLTI AMICI FRA I DISEREDATI COME FADIA, MA MOLTI NEMICI FRA I PRIVILEGIATI... FORSE IL LOCANDIERE SI DIMOSTRERA' PIU' LOQUACE...

SE DESIDERI DAVVERO ASCOLTARE UN FOLLE FANATICO COME ACRIZ, POSSO DIRTI CHE OGGI PARLERA' SULLE COLLINE NEI PRESSI DI LEM. FA' ATTENZIONE, MIO SIGNORE, NON E' UN POSTO SICURO PER UNO STRANIERO...

"... E FU QUEL GIORNO CHE IL NOSTRO MAESTRO PARLO' ALLA SUA GENTE NON LONTANO DALLA CITTA' OCCUPATA E DISSE LORO COSA FARE, PERCHE' DOVEVANO FARLO E QUANDO AVREBBERO DOVUTO FARLO ..."

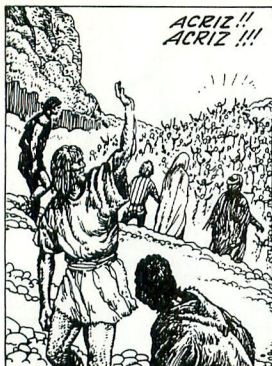
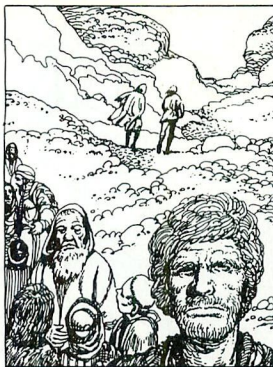
FRATELLI! C'E' CHI AFFERMA CHE IO CREDO DI ESSERE UN ILLUMINATO, UN MESSAGGERO DEGLI DEI! CHE LA SUA LINGUA BUGIARDA POSSA MARCIRGLI IN BOCCA! IO SONO QUI PER DIRVI CHE L'UNICO POTERE DI CUI POTETE FIDARVI E' IL VOSTRO STESSO POTERE! CHE L'UNICA VERITA' NELLA QUALE DOVETE CREDERE E' LA VOSTRA STESSA VERITA'!

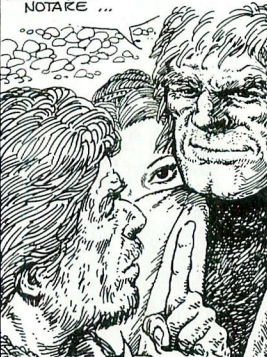
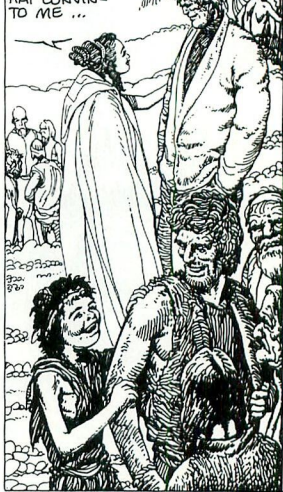
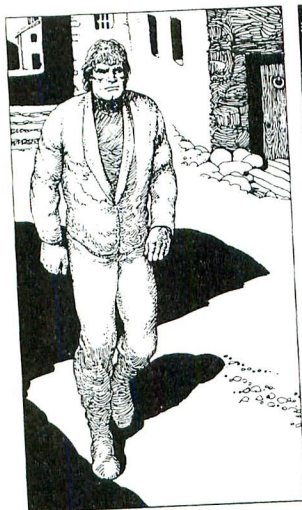
QUANDO DOMATTINA LA GENTE DI LEM SI RIUNIRA' NELLA PIAZZA PRINCIPALE, SARA' PER MEZZO DELLA RAGIONE E DELLA GIUSTIZIA CHE TRIONFERETE SULLA PERFIDIA DI ATOS E DEI SUOI ACCOLITI, CHE SI SONO ARRICCHITI GRAZIE AL SANGUE E AL SUDORE DEI POVERI!

AHA! CHISSA' SE IL TUO CAPO SAREBBE CONTENTO DI VEDERTI ASCOLTARE COSI' ATTENTAMENTE LE PAROLE DI UN FOLLE ...
CANE!!

CALMA! ANCHE SE NON CI CREDI, IO SONO DALLA VOSTRA PARTE. ANCHE NEL POSTO DA DOVE VENGO CI SONO UOMINI COME ACRIZ E SONO I MIEI EROI ...
MI PIACEREBBE CREDERTI, MA ...

... DUNQUE, RICORDATE! DOMANI, QUANDO IL SOLE SARA' AL CULMINE NEL CIELO, CHIEDEREMO AD ATOS CHE CEDA A NOI, PER VIRTU' DI GIUSTIZIA E FORZA, IL GOVERNO DI LEM! ECCO TUTTO, FRATELLI. SE AVETE DEI DUBBI, I MIEI LUOGOTENENTI RISPONDERANNO ALLE VOSTRE DOMANDE ...

ACRIZ!!
ACRIZ!!

ACRIZ!!
ACRIZ!!!

VORREI FARTI UNA DOMANDA: CREDI DAVVERO CHE LA PRESENZA DEL POPOLO DI LEM CONVINCERA' ATOS AD ABDICARE IN FAVORE DI ACRIZ? HO VISTO COME I SUOI SOLDATI TRATTANO GLI SCHIAVI E NON CREDO CHE BASTINO LE PAROLE A CONVINCERE UN TALE TIRANNO...
NON SEMBRI NE' UN POVERO NE' UNO SCHIAVO, E PONI UNA DOMANDA IMPORTANTE. NON SO SE DOVREI RISPONDERTI, FRATELLO...

MI SORPRENDE LA TUA MANCANZA DI INTUITO. SE FOSSI UNA SPIA DEL TIRANNO, TENTEREI DI MASCHERARE I MIEI TRATTI SOTTO UMILI SPOGLIE, PER NON FARMI NOTARE...
DICI IL VERO, MA LE TUE DOMANDE SONO PERICOLOSE. TI DIRO' SOLTANTO QUESTO: POTREBBERO OCCORRERE ALTRI METODI OLTRE LA PROGRAMMATA PRESENZA DELLA FOLLA IN PIAZZA...

FORSE NON AVRAI CONVINTO TRUDAS CON LE TUE PAROLE, STRANIERO, MA HAI CONVINTO ME...

SE MI PROMETTI DI NON FARE PIU' DOMANDE, STANOTTE POTRAI VENIRMI A TROVARE...
LO PROMETTO!

"... INTANTO, ATTI DI TRADIMENTO STAVANO MINACCIANDO TUTTI I PIANI DI ACRIZ ..."

MI HANNO DETTO CHE HAI DELLE IMPORTANTI INFORMAZIONI DA DARCI IN CAMBIO DI UNA RICOMPENSA PER TE E PER I TUOI COMPARI!
SI', MIO SIGNORE... QUALCOSA CHE TI INTERESSERA' MOLTO: LA TESTA DI ACRIZ...

LA TESTA DI ACRIZ?... I MIEI MIGLIORI UOMINI HANNO CERCATO INVANO DI OTTENERLA! COME POTREBBE RIUSCIRCI UNO STRACCIONE COME TE?...

SONO UNO DEI SUOI LUOGOTENENTI...

"... E QUESTO SUCCESSE LA NOTTE PRECEDENTE AL GRANDE GIORNO DELL'INTERVENTO DEL VAGABONDO, CHE PRECIPITO' GLI EVENTI CHE QUI STIAMO NARRANDO..."
SEMBRA CHE I PERIODI NEI QUALI SONO COLLEGATO A LIM SI ALLUNGHINO OGNI VOLTA. NON MI SORPRENDEREBBE SE UN GIORNO CI TROVASSIMO PERMANENTEMENTE FUSI...

COS...?

RESISTI! PAREGGIAMO UN PO' DI DISPARITA'...!

GRAZIE, STRANIERO!... A QUANTO PARE SEI DEGNO DELLA NOSTRA FIDUCIA, MA SI FA TARDI...
TRUDAS!

ASCOLTA... NON HO MOLTO TEMPO... SE LA VITA DI ACRIZ SIGNIFICA QUALCOSA PER TE, AIUTAMI. JAM, UNO DEI LUOGOTENENTI, HA VENDUTO ACRIZ AD ATOS... ME NE E' GIUNTA VOCE ED ECCO COSA MI E' SUCCESSO...

ACRIZ SARA' GIUSTIZIATO. SENZA DI LUI LA RIVOLUZIONE FALLIRA'; NESSUN ALTRO RIESCE A TRASCINARE LA GENTE FUORI DALLE CASE... SONO STATI I QUATTRO TRADITORI A SPARGERE LA VOCE DELLE ORIGINI DIVINE... DOMANI AFFERMERANNO CHE E' IMMORTALE, E DUNQUE NON CI SARA' BISOGNO DI SOCCORRERLO !...

DEVI ANDARE DA BARRAS E DIRGLI TUTTO ! DOMANI A MEZZOGIORNO ATOS E I RINNEGATI SARANNO A CELEBRARE A PALAZZO ... DOVETE CONDURRE LA' LA GENTE IN MODO CHE VEDANO LA VERITA' ...

MA CHI E' BARRAS ?... COME FARO' A RICONOSCERLO?
ERA ALLA RIUNIONE DI STAMANI ... LA RAGAZZA CON CUI STAVI FA PARTE DEL SUO GRUPPO ... TE LO INDICHERA' LEI ... IO ... UNNGGHH!

FADIA ! HANNO UCCISO TRUDAS E IMPRIGIONATO ACRIZ ! I SUOI LUOGOTENENTI LO HANNO TRADITO ! PORTAMI DAL TUO CAPO, BARRAS. DOBBIAMO SCONGIURARE IL PIANO DI ATOS !

INTENDONO GIUSTIZIARE ACRIZ ... I TRADITORI DIRANNO ALLA GENTE CHE E' IMMORTALE PER IMPEDIRE CHE LO SOCCORRANO E POI SI RIUNIRANNO CON ATOS A MEZZOGIORNO. DOBBIAMO PORTARE LA GENTE A PALAZZO COSI' POTRANNO ESSERE TESTIMONI DEL TRADIMENTO CON I LORO OCCHI ...

DOBBIAMO SALVARE ACRIZ. SE MUORE, LA VOSTRA CAUSA AVRA' UNA GRAVE BATTUTA D'ARRESTO !
HAI RAGIONE, VAGABONDO ... SENZA DUBBIO TENTERANNO DI INCOLPARE TRUDAS DEL TRADIMENTO. POI LA GENTE LI SEGUIRA' CIECAMENTE !... DEVONO ESSERE MESSI DI FRONTE ALLA LORO MALVAGITA' !... DOVREMO CONSEGNARE IL NOSTRO MESSAGGIO A MEZZOGIORNO ...

FRATELLI E SORELLE!
GLI UOMINI DI CUI VI FIDATE VI HANNO DETTO CHE TRUDAS E' UN TRADITORE, CHE HA VENDUTO ACRIZ AI SIGNORI, E INOLTRE HANNO DETTO CHE SICCOME ACRIZ E' IMMORTALE NON MORIRA' DURANTE L'ESECUZIONE!
COME POTETE CREDERGLI QUANDO LO STESSO ACRIZ VI HA DETTO CHE E' SOLTANTO UN ESSERE UMANO, NON DISSIMILE DA CHIUNQUE ALTRO? COME POTETE CREDERE CHE TRUDAS SIA UN TRADITORE, QUANDO SAPETE CHE FU IL MIGLIOR DISCEPOLO DI ACRIZ, SECONDO A NESSUNO PER CORAGGIO E BONTA'?

IL TRADIMENTO C'E' STATO, MA PER OPERA DEI QUATTRO TRADITORI CHE VI HANNO DETTO CHE ACRIZ ERA IMMORTALE!
PROVALO, BARRAS!!
SI, PROVALO!

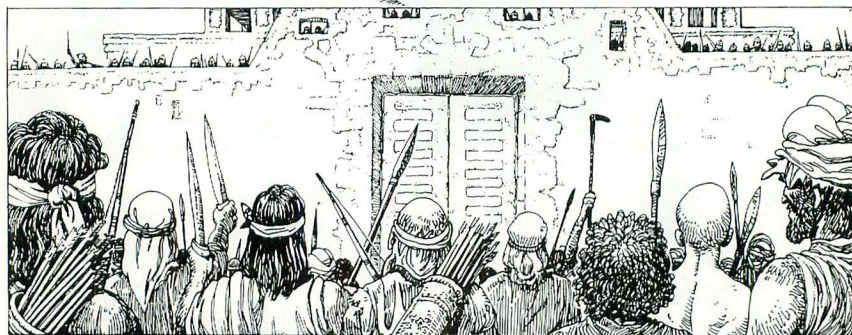
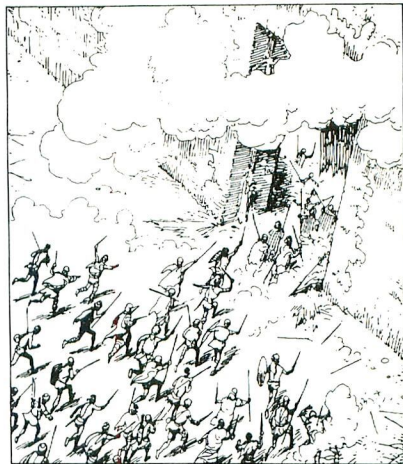
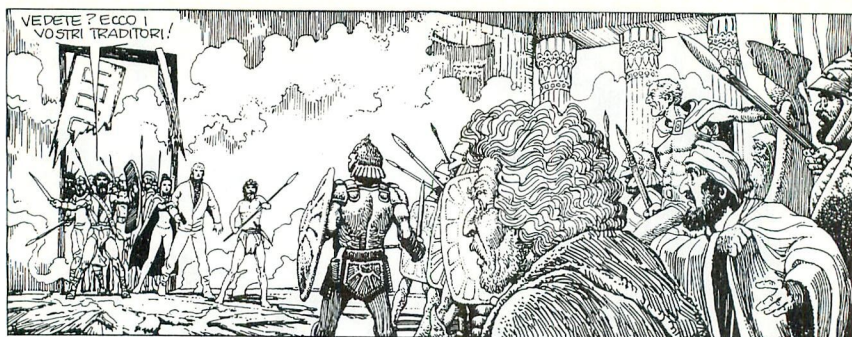
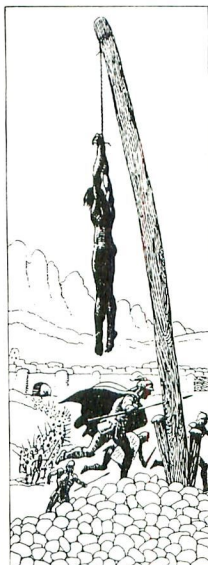
VOLETE DELLE PROVE?! ALLORA VENITE CON ME A PALAZZO... VENITE A VEDERE I TRADITORI CHE CELEBRANO LA MORTE DI ACRIZ AL FIANCO DEI NOSTRI OPPRESSORI!
SI', MA CI VOGLIONO ARMI PER ATTACCARE IL PALAZZO!!!
ARMI!! ARMI!!!

ARMI?... ECCO LE VOSTRE ARMI!

DUNQUE ERA QUESTO IL PIANO
SEGRETO DI TRUDAS...

IMPOSSIBILE ABBATTERE LE PORTE
SENZA VENIRE MASSACRATI...
POSSO ESSERE
UTILE IO ...

VEDETE? ECCO I VOSTRI TRADITORI!
NOOOO!!
FADIA!

"... MORTO IL TIRANNO, I SIGNORI PRESTO SI ARRESERO E LA GENTE SI PRECIPITÒ SULLA MONTAGNA PER SOCCORRERE ACRIZ, LORO GUIDA E ISPIRAZIONE ..."

"... E FU COSÌ CHE IL POPOLO DI LEM OTTENNE LA LIBERTÀ ..."
FINE

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

Creato nel 1930 per la trasmissione radiofonica "Detective Story", *The Shadow* è da molti considerato il prototipo dei super eroi americani che negli anni successivi (e fino ai giorni nostri) riscossero un vasto successo internazionale in ambito cinematografico, fumettistico e letterario.

Il coraggioso "acchiappacriminali"

dotato del potere di annebbiare le menti umane e di rendersi invisibile, divenne estremamente popolare negli Stati Uniti durante la "grande depressione" economica. Le sue avventure radiofoniche furono interpretate anche da un giovane Orson Welles, mentre Walter B.Gibson, sotto lo pseudonimo di Maxwell Grant, fra il 1931 e il 1949 pubblicò più di 280 racconti con protagonista l'intrepido giustiziere.
L'esordio cinematografico di Shadow risale invece al 1937 con **The Shadow Strikes** diretto da Lynn Shores. A rivestire i panni dell'enigmatico eroe fu chiamato in questa prima occasione Rod La Rocque, mentre successivamente si alternarono Victor Jory nel "serial" **The Shadow** (1940) e Kane Richmond in **The Shadow Returns** (1946).
Ora, grazie all'impegno di Russell Mulcahy, già regista di **Highlander**, e al sostanzioso budget di 45 milioni di dollari messo a disposizione dai produttori della Universal, il coraggioso tutore dell'ordine torna in azione per farsi conoscere ed apprezzare da una nuova generazione di fans.
Contraddistinta da una suggestiva atmosfera anni Trenta, la nuova pellicola, sceneggiata da David Koepp (**Jurassic Park**), è incentrata sulla minaccia rappresentata da Shiwan Kahn, ultimo discendente del celebre guerriero mongolo Genghis Kahn, nonché diabolico ideatore di un complesso piano per la conquista del mondo. Usufruendo dell'involontaria complicità del fisico nucleare Reinhardt Lane, Shiwan appronta un terribile ordigno atomico con il quale intende distruggere New York. A Shadow l'arduo compito di sventare il complotto, grazie anche alla collaborazione del commissario di polizia Wainwright e all'aiuto fornito da Margo, la figlia di Reinhardt dotata di poteri telepatici.
Il "cast" degli interpreti comprende fra gli altri John Lone (**L'Ultimo Imperatore**), Tim Curry (**The Rocky Horror Picture Show**), Peter Boyle e Alec Baldwin che riveste i panni di Shadow e del suo ricco "alter ego" Lamont Cranston.

Troppo spesso in campo

cinematografico, il nome di Stephen King è stato associato a prodotti decisamente scadenti o comunque largamente perfettibili. Le numerose pellicole tratte dalle opere del "re dell'orrore" solo in rari casi hanno evidenziato una qualità intrinseca almeno comparabile a quella dell'originale letterario. Desta quindi una certa curiosità leggere le favorevoli recensioni scritte dalla critica specializzata americana per **The Stand**, la nuova miniserie televisiva trasmessa la scorsa primavera negli Stati Uniti dalla rete ABC. Tratta dal romanzo **L'Ombra dello Scorpione** di King, l'opera è stata sceneggiata dallo stesso autore, costretto a riscrivere ben sei volte il soggetto dopo che si erano rivelati insoddisfacenti gli sforzi di Rospo Pallenberg (vedi "L'Eternauta" n. 109).

La storia comincia nei laboratori della Government Reservation in California, dove, durante un azzardato esperimento, viene accidentalmente realizzato un terribile virus estremamente contagioso e mortale. Dopo che il morbo ha iniziato a propagarsi fuori dal centro di ricerca, il governo cerca di mascherare le proprie responsabilità simulando un'epidemia di letale influenza, ma quando i cadaveri dei contagiati si "rianimano" dando vita ad una sorta di pericolosi "zombie", la verità viene a galla e scoppia il panico. La situazione diventa ben presto insostenibile e le poche persone rimaste sane sono costrette a lottare per raggiungere la salvezza che sembra

Il modello della base stellare "Galactica" di fronte al "blue-screen" prima di essere ripreso con una cinepresa controllata da computer.
Nella pagina a fianco:
Alec Baldwin, protagonista di *The Shadow*, e una demoniaca incarnazione del perfido Randall Flagg in *The Stand*

essere rappresentata dalla misteriosa Mother Abigail (Ruby Dee), una ultra-centenaria capace di apparire *in sogno ad* alcuni sopravvissuti. *Nel* frattempo, dalle parti di *Las Vegas* si sta organizzando *il* malvagio Randall Flagg (James Sheridan) che, aiutato dal gigantesco Monster-Shouter (l'ex giocatore di basket Kareem Abdul Jabbar), cerca di trarre profitto dalla diffusa anarchia.
Regia di Mick Garris (**Critters II**), effetti speciali di Steve Johnson e make-up di Bill Corso.

R. M.

GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

Anche negli anni settanta ed ottanta le reti televisive statunitensi hanno prodotto un gran numero di telefilm di argomento fantascientifico contenenti effetti speciali contraddistinti da una qualità tecnica sempre più elevata.
"Project U.F.O." della NBC-TV, trasmesso dal 1977 al 1979 e visto anche in Italia, basava le proprie sceneggiature sui veri avvistamenti di oggetti volanti non identificati sui quali nella realtà la stessa United States Air Force aveva iniziato ad indagare nell'ambito del "Project Blue Book".
In ciascun episodio, l'incontro ravvicinato con i veicoli e gli esseri provenienti da altri mondi veniva raccontato con un "flashback" e spesso i telefilm, tutti ben scritti e recitati, avevano un finale enigmatico. Tutte le miniature degli U.F.O. furono costruite dalla Brick Price *Movie Miniatures* di Brick Price, un laboratorio di esperti modellisti che oggi, cambiato il nome in Wonderworks, ha realizzato alcuni dei più spettacolari e dettagliati modelli mai ammirati al cinema ed in televisione.
L'impegno di "Project U.F.O." era notevole per lo studio di Price dal momento che per ogni episodio della serie si rendeva necessaria la costruzione di una nuova astronave aliena.
La serie televisiva più spettacolare e costosa di quegli anni è stata comunque senza la minima ombra di dubbio "Battlestar Galactica" della ABC-TV. Prodotta con larghezza di mezzi da Glen A. Larson, "Battlestar Galactica" è in pratica il proseguimento per il piccolo schermo della storia iniziata dall'omonimo film della Universal nel 1978.
"Newsweek" di quegli anni pubblicò una copertina dedicata a "Battlestar Galactica" con il titolo "Son of Star Wars", figlio di "Guerre Stellari" poiché sia il film che la serie televisiva avevano molti elementi in comune con la "space-opera" di George Lucas, a cominciare proprio dagli effetti speciali. Realizzati dalla Apogee Inc. di John Dykstra, il tecnico che ha vinto l'Oscar per il suo lavoro in "Guerre Stellari", ne riproponevano in sostanza le stesse battaglie tra caccia stellari e gigantesche astronavi da guerra grandi quanto una città.
Il "look" dei modellini è il medesimo di "Guerre Stellari", dettagli minuziosi realizzati "cannibalizzando" scatole di montaggio già in commercio, aspetto dei veicoli "vissuto" con bruciature, danni di battaglia e scrostature della vernice. La storia di "Battlestar Galactica", programmato nel nostro paese con il titolo di "Battaglie nella galassia" per quanto riguarda il film e semplicemente "Galactica" per la serie televisiva, è presto raccontata. Dopo la distruzione delle dodici colonie da parte della razza aliena dei Cylon, che attacca a tradimento i pianeti e la flotta coloniale proprio durante la firma del trattato di pace per far cessare la guerra tra umani ed extraterrestri, la base stellare "Galactica", unica astronave sopravvissuta, guida un'improvvisata flotta di navi civili che trasportano i superstiti del massacro alla ricerca del pianeta d'origine della razza umana, la nostra Terra. Per la serie televisiva la Apogee Inc., composta tra l'altro in gran parte da personale ex-Industrial Light & Magic, passò la mano alla Universal's Hartland Studios, la divisione effetti fotografici speciali degli Universal Studios, diretta da David M. Garber e Wayne Smith. È quasi superfluo ricordare che Garber e Smith si trovarono il compito piuttosto facilitato dal momento che potevano disporre di tutte le miniature costruite inizialmente dalla Apogee Inc. per il film e di moltissimo materiale d'archivio o "stock footage" pronto per essere inserito nel montaggio finale dei telefilm. Sia "Galactica" che "Galactica 1980", la seconda serie, pur essendo programmi di grandissimo successo, confezionati con cura e professionalità, non avevano però inventato nulla di nuovo nel settore della fantascienza televisiva.
"Buck Rogers in the 25th century", prodotto ancora da Glen A. Larson nel 1979-80 questa volta per la NBC-TV, derivava anch'esso dal film omonimo della Universal uscito pure nel nostro paese con il titolo "Capitan Rogers nel 25° secolo". La storia è ispirata al personaggio dei fumetti Buck Rogers creato nel 1929 da Philip Francis Nowlan e Richard W. Calkins. Il capitano William "Buck" Rogers dell'U.S.A.F., ora astronauta alla N.A.S.A., rimane ibernato per puro caso durante una missione spaziale a bordo dello "shuttle" "Ranger 3". Risvegliatosi cinquecento anni dopo, ritorna sulla Terra ricostruita dopo l'olocausto nucleare.
Interpretata dal simpaticissimo Gil Gerard nella parte di Buck Rogers, la serie è un altro dispendioso esempio di come spesso, purtroppo, una realizzazione tecnica di prim'ordine non vada di pari passo con l'inventiva degli sceneggiatori.
Alcuni telefilm hanno avuto uno "script" originale ma la maggioranza degli episodi sostanzialmente non hanno proposto nulla di veramente innovativo ai telespettatori.
Per gli effetti speciali, curati ancora dalla Universal's Hartland Studios sotto la supervisione di David M. Garber e Wayne Smith, vennero costruite tra l'altro le miniature dei caccia terrestri "Starfighter" e dei "Marauder" draconiani assieme al modello della enorme nave ammiraglia "Draconia".

P.S.

Salgari e Della Valle avventurieri della fantasia

di Gianfranco de Turris

Sembra incredibile, ma i direttori editoriali e i responsabili delle scelte *italiane* delle grandi case editrici hanno aperto gli occhi tutti insieme. Da una inchiesta di Pietro Soria pubblicata da *La Stampa* del giugno scorso si apprende che alla Rizzoli, alla Mondadori, alla Rusconi tutti *sapevano.*

Sapevano che certi romanzi

ancorché noiosissimi si dovevano pubblicare obbligatoriamente in quanto appartenenti ad una determinata cerchia politica e/o culturale; che si era costretti a porre pseudonimi stranieri ad opere italiane "di genere"; che i nostri lettori preferivano la firma anglosassone per i romanzi "di intrattenimento" e che la colpa di averli abituati a ciò era della critica; che spesso i "libri di tensione" sono migliori di quelli "letterari"... E così via.

Tutto vero, a parte le colpe che si vorrebbero far cadere sui critici. Non era un vezzo unanime, infatti, quello di dimenticare o sconsigliare le opere italiane, ed i lettori lo sanno. Quindi, come conseguenza, ci dovremmo attendere a tempi brevi una rivalutazione dei nostri scrittori "di genere" ad una riscoperta dei precursori. Nessun problema per il giallo che ormai da anni ha i suoi estimatori e sponsor nelle grandi case: vedremo se avranno spazio anche l'avventura e l'esotico da un lato, il fantastico e la fantascienza dall'altro. Il pubblico, per una positiva "fuga dalla realtà" non si accontenta, infatti del mistero e del thriller, ma vuole provare anche sensazioni diverse spostandosi con l'immaginazione nel passato o nel futuro, o in presente diverso.

Non è esatto dire, come qualcuno spesso dice (ad esempio Bruno Traversetti, in **Introduzione a Salgari**, Laterza, Bari 1989), che i lettori di oggi non s'interessano più dei romanzi di avventure esotiche perché ormai il nostro pianeta non ha più misteri geografici ed etnologici da offrire, e tutto è stato esplorato, descritto, conosciuto. Certo: gli inclusive tours portano frotte di turisti vocianti, maleducati e sporcaccioni nei posti più reconditi del pianeta, ma la voglia di estraniarsi ed evadere con l'immaginazione in terre estreme, lontane e "misteriose" permane quasi intatta. Ne fanno fede il successo dei romanzi di Wilbur Smith e Desmond Bagley, specialisti del genere, o anche quelli di Crichton, Forsyte, Ludlum che spesso hanno "tagli" di questo tipo. È auspicabile quindi che gli editori italiani si accorgano anche dell'esistenza di nostri autori che scrivono così.

Intanto, il caso ha voluto che si sia riscoperto, per la seconda o terza volta negli ultimi vent'anni, Emilio Salgari, il "padre di tutti gli eroi", il vero artefice dell'avventura esotica italiana, dimenticato forse dalle ultimissime generazioni, troppo prese da videogiochi e cyberpunk, ma non certo dai quaranta-cinquantenni che con la sua fantasia realistica ma senza limiti stanno ancora facendo i conti.

Oggi certo più non vale l'eterno dilemma di un tempo: Verne o Salgari? L'immaginazione "razionale" e "scientifica" del francese, o quella del tutto esuberante e incontrollata dell'italiano? Ne vale però qualche altro, più profondo, a dimostrazione di come sia mutato il punto di vista nei suoi riguardi. Giovanni Spadolini lo inseriva tra le figure significative del nostro Risorgimento, così come tra le due guerre il Cavalier Emilio fu considerato un eminente "pre-fascista". C'è chi oggi lo vede come un precursore della difesa dei diritti "terzomondisti" e chi, negli Anni Settanta, avvicinò lo spirito militante e anarcoide di certi suoi eroi con lo spirito di chi, da una parte o dall'altra, partecipò alla guerra civile 1943-5...

Ma cosa rappresentò, in effetti, questo veronese «bassotto, tarchiatello, i neri occhi lampeggianti di intelligenza» (come lo descrive il direttore di un giornale dell'epoca, secondo quanto riporta Vittorio Sarti) per la nostra cultura? Questo viaggiatore sedentario, questo avventuriero della fantasia, questo "capitano" solo nei suoi sogni, di fatto aprì la mente ai giovani dell'Italietta post-risorgimentale su orizzonti, soprattutto geografici, ma anche storici, ben più ampi di quelli che vanno dalle Alpi a Lilibeo, e nonostante le aspre critiche degli educatori e dei letterati dell'epoca, ne sprovincializzò i punti di vista, ne spalancò i cuori all'azione romantica ed eroica, ne coltivò le fantasie e i sogni. Vi par poco? Prima di lui non c'erano stati altri autori italiani così popolari (nel senso sia degli argomenti trattati, sia della sua notorietà), ma soltanto francesi, inglesi e tedeschi; dopo di lui iniziò la scia delle riviste di viaggi e delle collane che ospitarono anche firme di scrittori nazionali.

Quella di Emilio Salgari

fu così nella realtà una "grande epopea casalinga". Invero si tratta di una definizione che Paola Pallottino applica all'opera di Alberto Della Valle, pittore napoletano, che illustrò ben 24 romanzi dello scrittore, tra copertine e disegni interni, ma si adatta benissimo anche lui, senza alcun problema.

Si ritorna a parlare di Salgari, archetipo dell'avventura nostrana che oggi si vorrebbe rivalutare, e si scopre contemporaneamente Della

Valle che ai sogni salgariani diede sostanza in modo tutto suo, tutto napoletano. Il loro "esotismo casereccio" è quanto di più accattivante ci possa essere: Emilio vedeva i suoi pirati, i suoi bucanieri, i suoi faraoni con gli occhi della mente; Alberto li ricreava a casa sua, mobilitando familiari, parenti, amici, opportunamente travestiti, li immortalava con l'occhio della macchina fotografica, li riproduceva poi nei suoi disegni in bianco e nero o nelle sue tavole tardo-liberty rutilanti di rossi e di ori.

Ecco così due straordinari testi tra loro complementari che rimandano l'uno all'altro, non solo nella sostanza, ma anche nei riferimenti diretti. Da un lato Vittorio Sarti ci presenta la sua **Nuova Bibliografia Salgariana** (pag. 174, lire 48.000, edita da Sergio Pignatone, titolare dello Studio Bibliografico Little Nemo, Via Montebello 2/0, 10124 Torino, cui ci si deve rivolgere per le ordinazioni) che rappresenta «un tentativo spinto al massimo delle possibilità umane di mettere ordine nelle edizioni storiche delle opere di Emilio Salgari» (come scrive Vittorio Paliotti nella introduzione). La copertina del volume riproduce, adattandola, quella di **Sandokan alla riscossa** (1907), disegnata fa Alberto Della Valle ispirandosi a... se stesso. La scoperta è stata fatta da Vittorio Paliotti negli Anni Ottanta e adesso finalmente Paola Pallottino ce la illustra nel secondo dei due libri di cui si diceva, **L'occhio della Tigre** (Enzo Sellerio Editore, Via Siracusa 50, Palermo, pag. 230, lire 40.000).

Sarti s'inoltra dunque nell'accessibile giungla nera della bibliografia salgariana cercando di districarla, come prima mai nessuno c'era riuscito, fornendo le schede degli 87 romanzi o raccolte di racconti di cui è autore sicuramente il Cavalier Emilio, pubblicati lui vivente o postumi, dal 1887 al 1915, accompagnate non solo dalle canoniche notizie bibliografiche e dalla riproduzione della prima copertina, ma anche dai dati di tutte le ristampe che è stato possibile reperire e, elemento inedito e utilissimo, dalla trama abbastanza dettagliata di ogni singola opera. Sono poi aggiunte altre schede più sintetiche di 57 "falsi" (una giungla nella giungla, su cui non è stata ancora detta una parola definitiva, né fatta alcuna indagine critica né comparatistica), cioè opere attribuite a Emilio Salgari ma scritte da altri (compresi – ufficialmente – i figli Omar e Nadir); nonché un elenco degli innumerevoli racconti originariamente pubblicati sotto forma di piccole brochures autonome e con lo pseudonimo di "Cap. Guido Altieri".

Ci si rende conto, esaminando cronologie e trame, di come galoppasse la fantasia del "Capitano", di quanta frenetica fosse la sua attività per poter star dietro ai contratti, di quanto, parallelamente, fosse terribile e grama (anche se sembra impossibile) la sua vita, con quattro figli da accudire ed una moglie che morirà in manicomio.

Di quanto la sua morte sia stata volutamente simile ai suoi eroi: uccidersi a rasoiate nel 1911 lasciando quella terribile lettera ai suoi editori («spezzo la penna...»).

Ed è proprio la morte

che, oltre alla fantasia visionaria e "casereccia", accomuna il pittore allo scrittore. Della Valle si uccise con un colpo di pistola alla tempia al Vomero nel 1928: «Stringeva ancora nel pugno il pistolone di Sandokan. Volle morire così, con l'arma del suo eroe favorito alla maniera di Emilio Salgari, e senza un lamento», ricorda la cognata. Si può dire che scrittore e pittore vivessero parzialmente in un'altra dimensione, quella dell'avventura esotica, della fuoriuscita dal tempo cronologico, ogni qual volta dovevano redigere o illustrare un nuovo romanzo. E, realizzando con le parole o le figure (tramite macchina fotografica), quei loro sogni ad occhi aperti, li prendeva come un'esaltazione.Una nipote ricorda come lo zio Alberto convocasse tutti tuonando: «Forza, aiutatemi, debbo illustrare un nuovo libro di Salgari». Faceva travestire i familiari, addobbare le stanze, poneva mano alla collezione di armi, e diceva: «Più in alto la scimitarra! Eh, ci vuole forza per ammazzare un inglese a colpi di scimitarra! Ah, a proposito, aggiustati il turbante! Mica li portano così, gli indiani». Insomma, una vita (e una morte) "salgariana", quella di Alberto Della Valle...

Vittorio Paliotti ha il merito di aver scovato e Paola Pallottino quello di aver dato notorietà alla "realtà virtuale" (come la chiama) creata dal pittore napoletano per illustrare i romanzi del Cavaliere, nel Centro Culturale Matania di Napoli (i Matania erano i cognati di Della Valle): si tratta di 311 stampe su carta all'albumina derivata da lastre, delle quali, dopo una lunga e attenta opera di comparazione, 194 sono risultate riferibili a buona parte delle 464 immagini (tra disegni interni e copertine) eseguite dal pittore per le opere salgariane dal 1903 al 1922.

È una sfilata, che fa sorridere, ma anche fa pensare per l'immedesimazione nelle scene, di signori e signore, giovani e anziani con pettinature e mustacchi dell'inizio del secolo, abbigliati da indù, bucanieri, cartaginesi, pellerossa, ma che – qui lo scarto e l'aspetto alienante – in un ambiente da interno borghese, in terrazze che danno su case popolari, tra armadi e sedie, con accanto quadri e tappeti. Una sensazione estraniante. Sguardi truci, accigliati, violenti ed esaltanti, pose plastiche e atteggiamenti eccessivi...

Chissà cosa facevano tanti anonimi modelli nella vita di ogni giorno... Se Salgari aveva scritto di Monpracem e dei Caraibi, dell'Africa e del Polo, del West e del Sud America stando a Verona, Sampierdarena e Torino; Della Valle li ricreerà nella sua casa di Napoli. Concretamente si potrebbe dire.

Quando la fantasia supera la realtà... i caimani posso stare nel Po' e la giungla essere contenuta in una stanza al Vomero...

Sexmarket Ltd.

di Paolo Di Maio

Quel mattino Stardust si era svegliato di malumore. Era bastata un'occhiata cisposa e assonnata alla densa nube bituminosa che gravitava nel canyon di vetrocemento formato dagli edifici, per fargli nuovamente rimpiangere il supplemento mensile che sborsava per l'oblò panoramico.

L'unico panorama ch'era mai riuscito a vedere erano le fragili ma tenaci gambe dell'inserviente robot che puliva le finestre dell'appartamento di fronte al suo, qualche attimo prima di oscurarle agli eventuali spioni.

Quel giorno non le aveva potute neanche vedere e, per giunta, i capricci dell'autobagno erano giunti ad un punto tale che la spruzzata finale di "Notti Cosmiche", al termine delle quotidiane abluzioni, conteneva una buona percentuale di mefitica anidride solforosa. Uova marce, insomma.

Marce come le mansioni che aveva dovuto svolgere durante tutto l'arco del turno di lavoro, una dopo l'altra, sognando solo il momento di tornare a casa a rimirare uno spicchio di tramonto. A patto che la nube fosse andata via, certo.

Un tramonto... romantico. Da soli era un po' triste e faceva venire in mente cose che in verità non sentiva, nemmeno dopo una giornata stressante come quella, ma se solo avesse avuto qualcuno con cui dividere quello spettacolo... sarebbe stato diverso. Qualcuno...

Quando era rientrato, nessun poetico tramonto faceva capolino all'oblò. La notte artificiale della nube di smog era la padrona incontrastata di qualsiasi mutamento atmosferico. Senza appetito, avvilito e con addosso soltanto una gran voglia di annullarsi, aveva allungato un dito per accedere alla 3V, meccanicamente.

In quel momento stavano trasmettendo la solita martellante pubblicità della Sexmarket. E, per caso, la donnina nuda ancheggiante sul video aveva qualcosa che lo attirò irresistibilmente. D'impulso, ripensando a quanto aveva meditato nel pomeriggio, fece per premere il pulsante di chiamata della TELEORDINI, poi ci ripensò.

«Chi me lo fa fare?» s'interrogò ad alta voce, quasi stupito di sentirsi per la prima volta nella giornata. E il tono era quanto di più falso avesse mai udito recentemente. «È la solita merce da quattro soldi rifilata agli idioti come me.»

Dimenticandosi dello schermo acceso, andò nel vano cucina per tentare di ottenere un sintcaffè. Ne venne giù una brodaglia scura ed abbondante, troppo scura per essere tè e troppa, come quantità per avvicinarsi al suo ideale di caffè. Ne stillò appena una goccia e inorridì al gusto, insieme all'efficiente quadrante che brillava, luminoso, l'importo addebitato: 12 centesimi.

O faccio qualcosa o impazzisco, meditò torvo Stardust. Il bisogno fisico dalle immagini erotiche di poco prima non accennava ad esaurirsi. Adesso era una pulsione potente, quasi rabbiosa, ai limiti tra il bisogno di dividere un'esperienza con un suo simile e quella di spaccare tutto e fuggire via, alla ricerca di un posto diverso, migliore di quello dove sopravviveva. Tornò nel soggiorno e pigiò con forza il pulsante delle ordinazioni.

SERVIZIO PRENOTAZIONI

La scritta si era accesa istantaneamente. Stardust la fissò per un istante, così rossa e invitante quasi vibrante come la carne o come il sangue, assorto, finché essa scomparve per lasciare il posto alla dicitura successiva:

SETTORE MERCEOLOGICO PREGO

Non sapeva decidersi. Pensava alla spesa, eccessiva se rapportata alla scarsa soddisfazione delle precedenti esperienze, e pensava a se stesso dopo. Né appagato né tranquillo né affamato né sognante, anzi. Già, ma c'era di meglio? E tutti i suoi risparmi, a cos'altro potevano servire?

A fuggire via, fu l'eco di una voce e nella sua mente, ma fu subito travolta dal turbine di pensieri disperati e frenetici che la sommersero come una cascata.

«Al diavolo!» commentò tra sé e sé e digitò le coordinate per "SESSO".

La scritta sul video cambiò ancora.

DITTA PRESCELTA PREGO

La Sexmarket, ovvio. La concorrenza, se così si poteva chiamarla, offriva solo scarti. E anche se gl'imbonitori televisivi facevano di tutto per dimostrarti il contrario – arrivando ad urlare e a strapparsi i capelli in pubblico – i difetti saltavano subito all'evidenza. E il risparmio non ripagava della profonda delusione avuta.

L'uomo attese appena un secondo e questa volta comparve l'immagine di un'androide bionda. Lui sapeva che era un'androide, ma il seno nudo in bella mostra era provocante quanto uno vero.

«La ringraziamo per la fiducia, signore», gorgheggiò la ragazza con una voce molto sensuale, in netto accordo con la sua capacità toracica. «Mi dica come posso esserle utile...»

Stardust rispose, un po' impacciato. Lo era sempre quando uno di questi aggeggi gli si rivolgeva personalmente, vedendolo come una persona, come cliente e non come numero della folla. Pareva quasi che godessero nel constatare che i suoi bisogni erano direttamente succubi della loro volontà, sia pagasse o meno. Lo facevano sentire meschino.

«Vorrei una donna, per questa notte».

«Perfetto. Possiamo inviarle entro mezz'ora una delle nostre più seducenti hostess. Ha preferenze per l'epoca?».

L'androide non aveva mutato espressione, né tono della voce, ma Stardust aveva avuto come l'impressione, netta e precisa, che sotto quello sguardo di diamante stesse ridendo di lui. Ma continuò ugualmente il gioco.

«Ventesimo secolo», rispose, rammentandosi dall'ul-

tima scorsa al nuovo catalogo.
«Modello?»
«Attrici».
«Ha già qualche idea, in particolare?».
«Una... una bionda. Marilyn Monroe».
«Splendido! Vedo che ha dei gusti raffinati: Marilyn era un vero e proprio simbolo del sesso, per quegli anni, e la sua fama non è mai tramontata. Per questo l'abbiamo nuovamente inserita in catalogo, dopo accuratissime ricerche e minuziosi esperimenti... Sarà da lei alle... 21.00 esatte».
Quante volte aveva già ripetuto quella frase, cambiando opportunamente i nomi e i tempi? Quasi la noia di quella situazione lo travolse, ma di fece forza. Ormai era in ballo e doveva, per consuetudine, ballare. Chi avrebbe mai potuto distruggere quel dogma?
«Molto bene», rispose.
«Solo una piccola formalità. Vuol essere così gentile da digitare l'importo sulla traghetta della TELEORDINI? Tremila crediti, prego, e ancora congratulazioni per la scelta».
Lo schermo si oscurò e a Stardust non rimase che eseguire gli ordini, com'era da sempre abituato.

Marilyn giunse puntualissima. Entrò ancheggiando e lasciò cadere con un gesto languido la pelliccia candida. L'abito nero, lustro e scollatissimo, la fasciava in modo incantevole.
E anche se costava tremila crediti a notte, ben li valeva, viste le premesse.
«Caaaro!» fece la sua boccuccia atteggiata al bacio.
«Sei stato tanto, tantoo gentile ad invitarmi».
«E tu sei molto carina. Accomodati».
Si sentiva un po' ridicolo a parlare ad una macchina, ma le emozioni pulsanti di quei momenti sommersero la sua vergogna. Le cedette il passo. Serviva sempre immedesimarsi nella finzione, almeno per un poco.
«Che splendido appartamentino!» trillò ancora con sincera meraviglia la ragazza. Zoppicava appena, mentre col suo portamento da regina varcava la soglia del soggiorno.
Maledizione, s'irritò immediatamente l'uomo. **Questo non è il classico difetto dell'anca di cui tutti i nastri raccontano, è il solito bidone!**
Era sinceramente contrariato. Non aveva mai pensato che anche la Sexmarket stesse scendendo al livello delle altre sue concorrenti... o forse il modello era troppo sfruttato... la vera Marilyn la conosceva bene, dopo essersela letteralmente mangiata con gli occhi, durante la trasmissione dei suoi vecchi film. E **questa** Marilyn stava rivelandosi una volgare patacca, invece che la fulgente medaglia immaginata. Non valeva certo tremila crediti, ormai.
La rabbia prese il sopravvento su tutti gli altri sentimenti che, mano a mano che la commedia andava avanti, si erano succeduti e, certo di non ferire alcun animo gentile, sibilò, tra le labbra:
«Quant'è che non ti revisionano, bellezza?».
«Oh, caro, che domanda indiscreta! Sono una signora, io!».
L'uomo tacque. Per ora poteva bastare.

I Preliminari, ed anche lo spogliarello, andarono abbastanza bene. La biancheria trasparente, orlata di

fili luccicanti per risaltare meglio, almeno quella, era di prima scelta. Anche la pelle, liscia e vagamente dorata, riusciva a rendere plausibile la finzione. Ma, quando cadde il reggiseno, si vide chiaramente il triangolo grigio sotto il seno sinistro, dove mancava un brandello di pelle sintetica.

Stardust si costrinse a distogliere lo sguardo e con esso qualsiasi velleità di sfogare la sua rabbia amorosa con quel simulacro di una realtà ormai scomparsa da anni.

«Impazzisco dalla voglia di te!» sussurrò Marilyn, come da copione. «Le tue carezze mi hanno resa impaziente. Vieni!».

Il magnifico corpo nudo si adagiò sul letto ad acqua. Era pur sempre una visione allettante e l'uomo andò a distendersi anche lui, cercando di non fissare continuamente quel triangolo rivelatore. Lei lo attirò su di sé.

Si udì, chiaramente percepibile nel silenzio della notte, un fastidiosissimo cigolio metallico. Stardust balzò dal letto di scatto.

«Tornatene in magazzino, maledetto ferrovecchio!» urlò.

«Domani quelli della Sexmarket mi sentiranno!».

L'androide dei reclami della Sexmarket Ltd. fu gentilissimo. Gli fece addirittura uno sconto del trenta per cento per non aver "consumato", raccomandandogli di continuare a preferire i servizi della sua società, dimenticando quel "piccolo incidente". Tanto essi avevano praticamente il monopolio...

Così che la rabbia che fino a quel momento lo aveva accompagnato, invece di scemare e dileguarsi, prese a sobbollire preparandosi al momento in cui avrebbe potuto scatenarsi, in un modo o nell'altro. In un modo o nell'altro.

Fu due settimane dopo che Stardust, in un angolino in basso a destra di un gigantesco cartellone animato del servizio SESSO A DOMICILIO (ormai questa era divenuta la sua unica via di sfogo), scoprì la pubblicità di una nuova ditta.

SAMANTHA - CREAZIONI DI SOGNO - UNA NOTTE D'AMORE PER SOLI 500 Cd. proclamava l'ondeggiante dicitura multicolore.

Sarà la solita moda per onanisti, rifletté, ma già la curiosità prese a roderlo. **Non ti danno un androide per quella cifra...**

Nondimeno l'interesse lo vinse, durante la notte in cui continuava a rivoltarsi inquieto nel letto. Chiamò il servizio continuo della TELEORDINI.

«Vorrei informazioni su questa nuova ditta... Samantha, mi pare», disse all'androide di turno, una simpatica teenager pel di carota.

«Trattano per comunicazione diretta», gli fu risposto. «Attenda che le passo il numero...».

La bruna che comparve sullo schermo aveva gli occhi neri, favolosi. Il resto , visto in trasparenza sotto l'abito color ala di mosca, non era da meno.

«Desideri, caro?» chiese gentilmente, anche se qualcosa nel tono della voce pareva nascondere dell'altro.

«Quanto», domandò impulsivamente l'uomo, deglutendo. «Quanto mi costerebbe avere te?».

«Cinquecento crediti. È la tariffa...».

La domanda fiorì spontaneamente dalle sue labbra.

«Ma... Come fate?».

«Dammi il tuo indirizzo e lo saprai».

Stardust era frastornato. Certo la sua vita non poteva limitarsi ad essere soltanto il susseguirsi di noiose giornate di lavoro e speranzose notti di sesso, angosciato da un mondo troppo avanti rispetto ai suoi canoni di valutazione, ma poteva già essere qualcosa. Se davvero ci sarebbe stato di più, lo sapeva, al momento giusto l'avrebbe capito. E finalmente avrebbe trovato ciò che cercava, che addirittura anelava.
C'era speranza di fuggire da quel bailamme robotico e ossessionante? Forse, ma per ora non gli rimaneva che continuare. Facendo buon viso a cattivo gioco.
Mezz'ora dopo Samantha (perché era lei in persona) varcò la soglia della monocamera di Stardust. Elegante, profumata, bellissima. Sembrava persino umana. Ma questo, ovviamente, era impossibile.
«Carino qui», commentò, «ma ci si deve stare un po' strettini, non credi?».
Questo era già fuori dalle regole. Stardust volle provare a cogliere l'occasione: «Visto che sei nuova», propose, quasi timidamente, «vuoi provare a comportarti meno meccanicamente, come se fossi umana?». Al pronunciare le ultime parole ebbe un singulto al petto. Strano.
«Caro! Ma io SONO umana!».
Non era vero, certo, ma era la più bella finzione che Stardust avesse mai sentito. Rimase a rimirare Samantha con lo sguardo sognante di uno studentello alla prima video. Decise di stare al gioco.
«Perché non ti spogli allora? Vediamo come fai lo strip senza farmi notare le connessioni della pelle sintetica o quello che la tua ditta si dimenticata di nascondere...».
La donna rimase un attimo interdetta. Fissò l'uomo quasi con rabbia, poi prese a spogliarsi. Lentamente, molto lentamente, seguendo una musica e un ritmo che sentiva solo lei.
«Come ti chiami?» domandò, mentre faceva volteggiare le calze.
«Alfie... Alfie Stardust».
«Io sono Kitty. Samantha è un nome d'arte...» aggiunse, sottolineando con la voce sensuale i movimenti delle anche e il seminare di biancheria intima.
L'uomo continuò ad osservarla, ansioso. Era perfetta. Non aveva notato smagliature, non aveva notato rifiniture malfatte, anzi, non ce n'erano proprio. La ditta per al quale prestava servizio lavorava maledettamente bene. Avrebbe dato del filo da torcere alla Sexmarket, prossimamente.
Quando la donna fu completamente nuda, i leggeri vestiti ai suoi piedi scalzi, mormorò: «Sei... sei un bel modello!».
Kitty sollevò il volto, mise le mani sui fianchi, indispettita, ma in una posa non sua: «Sta' a sentire, ragazzino», irata. «Ho detto che sono una donna. NON UN ANDROIDE! E te l'ho dimostrato...».
«Impossibile!» furono le prime parole di stupore di Stardust dopo la rivelazione. «La prostituzione non esiste da più di un secolo!».
«E chi ti ha detto che io mi prostitutisco? Non riesci ad immaginare che una ragazza, una con tutte le funzioni in regola, possa desiderare un uomo vero, anziché quei rugginosi androidi della Sexmarket? Non succede anche a te?».
Improvvisamente si fece seria. Guardò in volto Stardust e gli occhi le divennero lucidi, ma solo per un secondo. L'antipatia iniziale che aveva provato per quel ragazzo si stava ora trasformando in qualcosa di diverso. E lei sentì che poteva fidarsi. Ne era certa.
«Ci ho pensato, ma, al giorno d'oggi, è un'idea quasi assurda...» rispose Alfie, senza accorgersi del repentino cambiamento di umore della sua ospite.
«Assurdo seguire la natura?» riprese lei, con rinnovato vigore. «Bel mondo, ci siamo costruiti. Siamo attorniati da macchine che ci servono in tutti i modi e che ci opprimono, da robot, da sorveglianti, da prostituti. E poi, oltre tutto questo c'è anche il sesso... ma non solo quello, non credi?».
Improvvisamente aveva cambiato espressione. Da rabbiosa qual era prima, adesso si era fatta sognante, avvicinandosi all'oblò, nuda.
«Non ti è mai passato per la mente», sussurrò, seguendo i suoi istinti iniziali «di sperare di avere qualcuno con cui dividere certi momenti? Come guardare il tramonto... o le stelle?».
Era accanto al vetro, adesso. E anche se la nube bituminosa nascondeva la vista degli astri, Stardust pareva quasi potesse vederli, se solo si fosse avvicinato a lei. Sentiva la sua rabbia svanire, sostituita da qualcosa che mai aveva sentito ma che riconosceva come la sensazione che attendeva da tempo. Si sentì il calore e si convinse che nessuna macchina, mai avrebbe potuto eguagliarlo. Neppure in quel mondo così avanzato e opprimente, neppure lì.
«Se è tutto come dici tu» dichiarò, «è la cosa più fantastica che potesse capitarmi. Una ragazza **vera**!».
Rimasero lì, a fissare il buio oltre al vetrata, certi che qualcosa ora sarebbe cambiato, se non per tutti almeno per il piccolo microuniverso formato dalle loro persone unite. Fuori c'erano ancora le stelle per i romantici, e i tramonti per gli innamorati. Bastava saperli trovare.
Samantha lo fissò con gli stupendi occhi neri.
«Era la prima volta, sai?» mormorò, ma il suo dito sulle labbra la interruppe prima che potesse terminare la frase. Non gli interessava più ormai. Le sorrise, invece, e la attirò a sé sul letto ad acqua.
Fuori, la nube si diradò e uno spiraglio di luna piena illuminò obliquamente i due amanti, avvinti in quel primo abbraccio del loro amore.

Paolo Di Maio è nato nel 1962 a Termini Imerese (Palermo), ma già un anno dopo la famiglia si trasferiva ad Asti, dove egli vive e lavora come disegnatore industriale. Contagiato sin dalla più tenera infanzia dal fantastico e dall'orrore, il suo primo "romanzo" lo scrisse sui quotidiani delle scuole medie. L'esordio avveniva più tardi sulle riviste amatoriali **Blade Runner**, **Future Shock**, **Pulp**, **Yorick**, **Algenib**. *Nome ormai notissimo nell'ambito del fandom. Di Maio ha anche ideato, redatto, disegnato, stampato e spedito una sua fanzine personalissima,* **Gli occhi di Medusa**, *che ha avuto due serie in due formati diversi. Come scrittore ha spaziato nei vari settori dell'Immaginario, dalla fantasy, ai vari aspetti dell'horror, alla science fiction. A quest'ultimo genere appartiene* **Sexmarket Ltd.**, *una storia che – lo dice il titolo – appartiene al filone fantaerotico ponendosi l'interrogativo su quale aspetto potrà avere in un futuro abbastanza lontano il sesso. Molti autori si sono cimentati nell'argomento con risultati alterni e con punti di vista assai diversi: o troppo ottimisti o troppo pessimisti. Paolo Di Maio propende per quest'ultimo atteggiamento: l'artificiosità, ci dice, avrà purtroppo la meglio sulla naturalità. E constatando il successo che sta ottenendo il cosiddetto "sesso virtuale" oggi, potrebbe non avere tutti i torti...* **Sexmarket Ltd.** *ci mette dunque in guardia contro certe assurdità sociali e tecnologiche, fortunatamente lasciandoci con una nota di speranza*

G.d.T.

Illustrazioni
di Corrado Mastantuono

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 138 - OTTOBRE 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	😐	☺	Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	😐	☺
Il numero 138 nel suo complesso (contenuti)				Posteterna			
La qualità tecnica				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
Sulla Stella di Moebius				Antefatto a cura di Gori			
Ritorno alla Terra di Leone				Rune magiche e bolidi sfreccianti di Genovesi			
Museum di De Felipe				Si rinnova il mito di Star Trek a cura di Genovesi			
Lo scultore della nebbia di Schuiten & Schuiten				Una gatta sui tetti di Siena			
Gatto di Goffaux & Andreas				Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena			
Ghita di Alizarr di Thorne				In difesa del Gotico a cura di Genovesi & Passaro			
Peter Kock di Barreiro & S. Lopez				Salgari e Della Valle avventurieri della fantasia di de Turris			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Sexmarket Ltd. di Di Maio			
Campagna abbonamenti				Indice di gradimento a cura dei lettori			

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 135 - LUGLIO 1994

	Dati in percentuale ☹	😐	☺
Il numero 135 nel suo complesso	0	60	40
La qualità tecnica	0	47	53
Rork di Andreas	0	33	67
Museum di Felipe	20	47	33
Fuochi d'artificio di Margopoulos & Corben	0	60	40
Ghita di Alizarr di Thorne	33	40	27
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	53	47
Del bene & del male a cura di Genovesi & Passaro	20	53	27
Speciale Mondiali '94 di Genovesi	27	73	0
Un film "antistupidista" di Genovesi	20	53	27
Le nuove frontiere del gioco di Flaibani	20	60	20
Quattro lame di vinile di Siena	0	73	27
Visitors di Tentori	0	67	33
Comic Art News a cura de L'Eternauta	0	60	40
Antefatto a cura di Gori	0	53	47
Posteterna	0	73	27
Anteprima & backstage a cura di Milan & Siena	0	80	20

	Dati in percentuale ☹	😐	☺
Come uscire (fantasticamente) da Tangentopoli di de Turris	33	40	27
Il ciberspazio protagonista di "role playing" di Giuliano	13	67	20
La guerra colpisce ancora di Casa	0	73	27
La battaglia di Carrhae di Brizzi	0	73	27
Opposti, antonimi e parodie di Valzania	20	60	20
Le orde dell'incubo di De Angelis	0	67	33
Indice di gradimento a cura dei lettori	0	73	27

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 138
Ottobre 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/ 54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Jordi Penalva; **Diritti internazionali:** Comic Art

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

FRANK MILLER
SIN CITY
LEGEND
UN NUOVO CICLO
DEL CAPOLAVORO DI MILLER
IL PRIMO DEI TANTI APPUNTAMENTI
CON I FUMETTI DELLA LINEA LEGEND!
ogni mese in edicola a Lire 1.900
DARK HORSE COMICS
COMIC ART

Non si resiste al richiamo di Expocartoon.

A novembre c'è un appuntamento da non dimenticare. **Expocartoon** vi aspetta nuovamente alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.
Fate un nodo al fazzoletto e arrivederci a novembre.

10-13 novembre 1994 **FIERA DI ROMA**

GIOCARE È VIVERE

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES